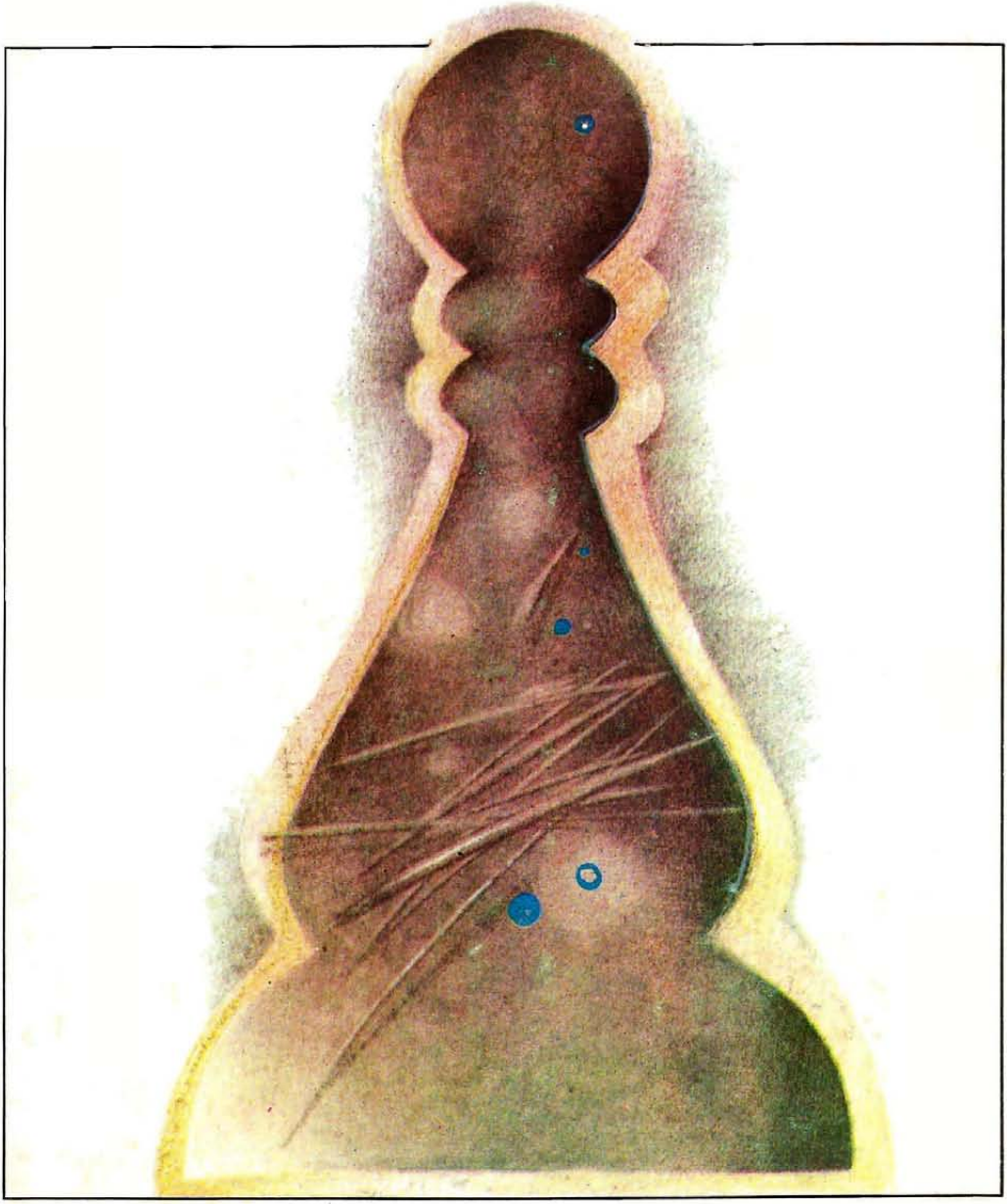
Elisabeta Polihroniade Tiberiu Rădulescu

PRIMII PAȘI ÎN ȘAH

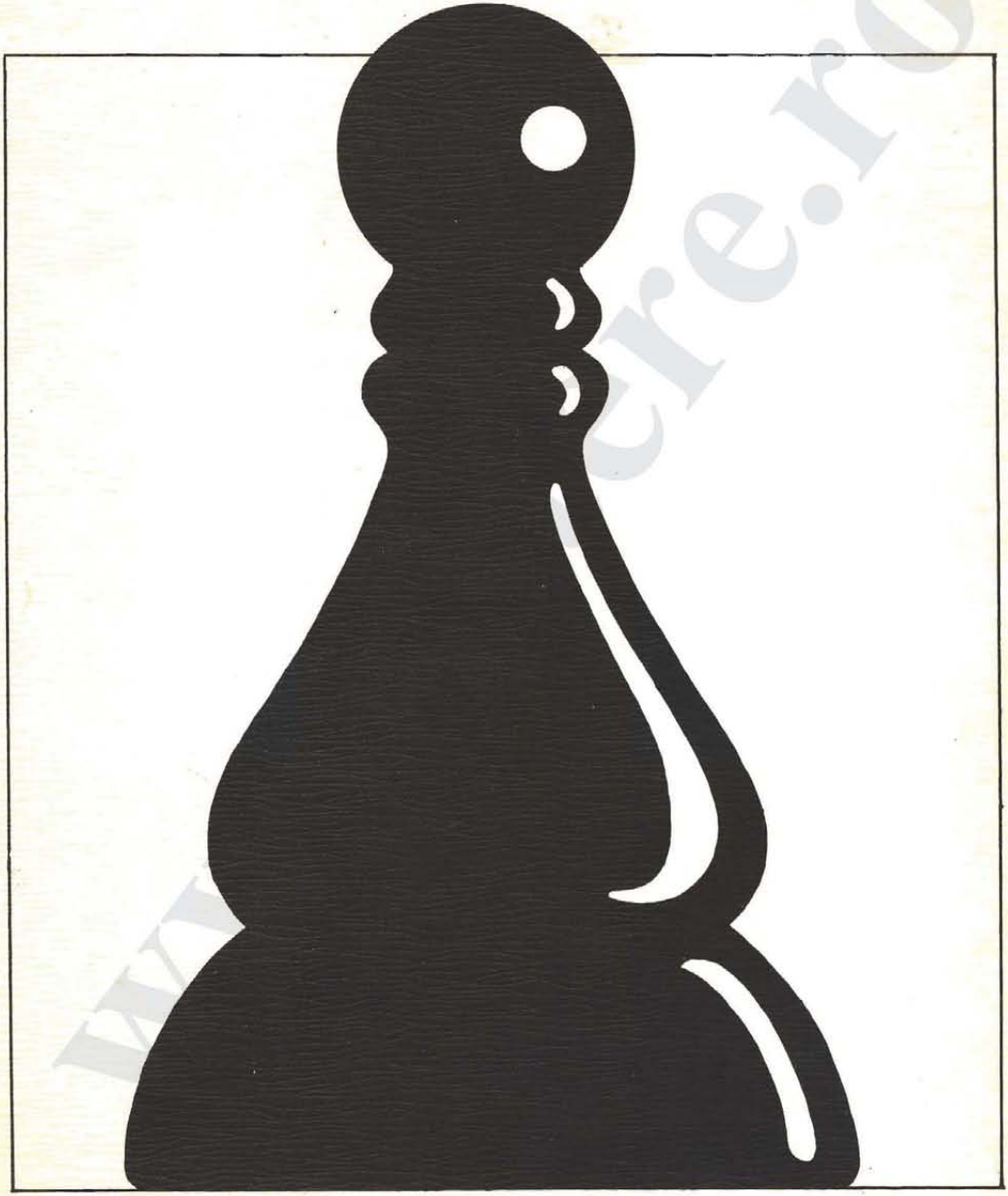


Cartea noastră se adresează cu precădere copiilor de diferite vîrste, chiar şi acelora de 4–5 ani, care – cu ajutorul părinţilor sau educatorilor – pot învăţa jocul fără să aibă nevoie de calităţi intelectuale deosebite. Nu este vorba de „copii-minune", cu toate că nici istoria şahului nu duce lipsă de asemenea exemple. Dacă în matematică a existat un Karl Friederich Gauss, care, în jurul vîrstei de 10 ani, uluia lumea prin profunzimea concepţiilor sale, sau dacă în muzică, Wolfgang Amadeus Mozart compunea, la 9 ani, simfonii celebre prin farmecul şi prospeţimea lor, şi în şah s-au înregistrat cazuri de „copii-minune", capabili de performanţe uluitoare: Raul José Capablanca, Samuel Reshevsky, Boris Spasski, Robert Fischer, Anatolii Karpov, Nona Gaprindaşvili, Maia Ciburdanidze.

www.stere.ro

Elisabeta Polihroniade Tiberiu Rădulescu

PRIMII PAȘI ÎN ȘAH



www.cre.ro

Elisabeta Polihroniade

Tiberiu Rădulescu

PRIMII PAȘI ÎN ȘAH

www.stere.ro

Coperta de **Viorel Popescu**

www.stere.ro

Elisabeta Polihroniade

Tiberiu Rădulescu

PRIMII PAȘI ÎN ȘAH

www.sfere.ro

Editura Sport-Turism București 1982

www.stere.ro

Fiicei mele Alice, rază de lumină
stinsă în plină incandescență

E. P.

www.stere.ro

www.stere.ro

Motto:

„Eu îți citesc poveștile din carte
Copile, ca să tragi învățăminte;
Cei ce le-ascultă ca să ia aminte
Că oamenii cinstiți — de bine au parte"

PETRE G. GORUN

www.stire.ro

www.stere.ro

PARTEA I

www.stere.ro

www.stere.ro

CAPITOLUL I

TABLA ŞI PIESELE JOCULUI DE ŞAH

Ca în fiecare după amiază, cînd îşi petrecea cîteva ore în faţa tablei de şah, bunicul privea îngîndurat piesele ce se aflau înaintea sa. Era linişte. Deodată intrară în fugă cei doi nepoţi ai săi, Alina şi Cătălin, cu obrajii îmbujoraţi de alergătură şi aproape strigînd:

— Bunicule, bunicule, învaţă-ne şi pe noi să jucăm şah ! Ştii, peste o săptămînă începe vacanţa şi la şcoală se va organiza un concurs de şah, la care s-au înscris o mulţime de copii. N-am vrea să rămînem nici noi mai prejos.

Bunicul îi privea înduioşat, cu zîmbetul pe buze...

— Ce vă închipuiţi voi că e şahul? Un joc de-a v-aţi-ascunselea care se poate învăţa într-o singură săptămînă?

— Bunicule, crezi că noi nu ştim chiar nimic?

— Cunoaştem toate piesele, confirmă cu vioiciune Cătălin.

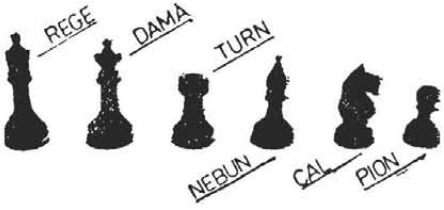
— De unde, cînd le-aţi învăţat?

— Oho ! De cîte ori nu v-am privit pe tine şi pe unchiul Toma cînd jucaţi şah. Nici n-aţi băgat de seamă că ne învîrteam pe lîngă voi, adaugă şăgalnic Alina.

— Să fi învăţat voi doar privind? Nu prea îmi vine să cred !

— Ba da, bunicule ! Şi, ridicînd triumfător piesa cea mai mare de pe tablă, Cătălin i-o arătă: acesta e regele, nu?

— Uite şi regina; acestea-s turnurile, dincolo sînt nebunii, caii şi pionii, le culegea pe rînd Alina.



— Dar cum se aşază piesele pe tablă la începutul jocului, ştiţi?

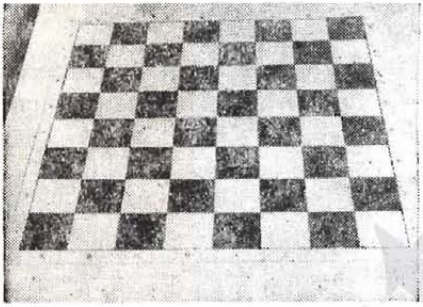
— Sigur că da. La colţuri stau turnurile. Lîngă fiecare turn

se află un cal și cîte un nebun. La mijloc, regele și regina...

— De ce v-ați oprit?

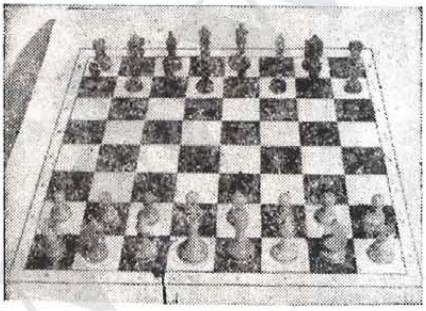
Cei doi copii îl priveau încurcați, frămîntînd între mînuțe ultimele două piese... Regele se așază în dreapta sau în stînga?

— Băgați bine de seamă! Ați greșit chiar de la început. Tabla de șah se așază astfel încît în partea dreaptă să aveți totdeauna un pătrat alb. Și încă



ceva: la începutul jocului, regina se așază pe pătratul de culoarea pe care o poartă, iar regele alături. Ia să văd, ați înțeles?

— Cum să nu! Regina albă pe un pătrat alb și regina neagră pe un pătrat negru!



Fără să mai ezite, cei doi copii puneau acum, una cîte una, fiecare piesă la locul ei.

— Așadar, reluă bunicul, cîte piese sînt în total? Numărați!

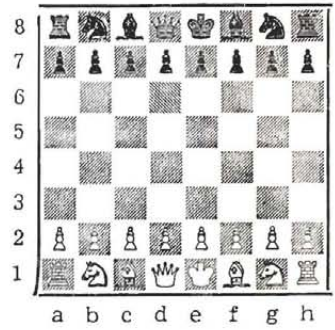
— E ușor, răspunseră în cor cei doi copii, cîte 16 de fiecare parte: un rege, o regină, două turnuri, doi cai, doi nebuni și opt pioni. În total 32 de piese.

— Mda... Regele este cea mai importantă piesă de pe tabla de șah, iar regina cea mai puternică. Urmează apoi, în ordinea forței, turnul, nebunul, calul și, în fine, pionii. Știți voi cum se mișcă piesele astea pe tablă?

Copiii îl priveau pe bunic cu ochi întrebători, încărcați de curiozitate, dar nu îndrăzneau să spună nimic.

— Am înțeles. Știți voi cîte ceva, dar nu chiar totul. O să vă arăt cu de-amănuntul cum poate fi mutată fiecare piesă în parte. Mai înainte însă trebuie să învățați altceva. În cărți sau în revistele de șah, fiecare piesă — de la rege pînă la pion — este reprezentată printr-un desen anumit, iar numele ei se scrie prescurtat.

Diagrama 1



Priviți tabla de șah desenată (șahiștii numesc acest desen *diagramă*):

În cuprinsul ei sînt reprezentate toate piesele de șah. Semnele acestea trebuie bine cunoscute pentru că le vom întîlni ori de cîte ori vom vorbi despre șah.

Regele = R

Regina = D

Turnul = T

Nebunul = N

Calul = C

Pionul

(în scris pionul nu poartă nici o literă, care să-l deosebească de celelalte piese; dealtfel o să vedeți mai tîrziu că nici nu este nevoie să fie însemnat).

Înainte de a afla cum se mișcă fiecare piesă sau cum se poate deplasa de pe un pătrat pe altul, trebuie să știți alte lucruri. Ați văzut cum se așază tabla de șah la începutul jocului...

— Da, da, îl întrerupe nerăbdătoare Alina, cu pătratul alb în dreapta.

— Nu vă pripiți! Veniți aici lîngă mine și priviți cu atenție. Spuneți-mi cîte pătrate, albe și negre, sînt de fiecare parte a tablei de șah.

— Cîte opt, bunicule, le-am numărat, spuse sigur de sine Cătălin.

— Perfect. Și acum, spune-mi tu, Alina, pentru că ai învățat tabla înmulțirii, cîte pătrate sînt în total?

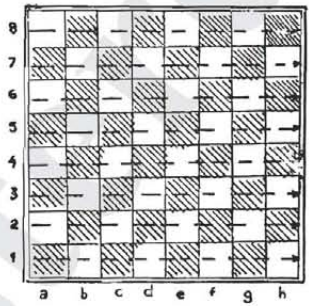
— 64 de pătrate: 32 albe și 32 negre. Și am mai băgat de seamă ceva: lîngă un pătrat alb se află unul negru, apoi iar un pătrat alb și unul negru și așa mai departe...

— Foarte bine. Știți însă că fiecare pătrat poartă o denumire proprie?

— Cum așa? întrebă mirat Cătălin.

— Fiți atenți! Șirurile acestea de pătrate, albe și negre, care încep din partea stîngă a tablei de șah și se încheie la marginea dreaptă se numesc *linii* sau *orizontale*.

Diagrama 2



Șirul cel mai apropiat de jucătorul care are piesele albe poartă denumirea de linia întîi sau orizontala întîi. Urmează apoi șirul de pătrate pe care se așază pionii. Cum se numește acest șir?

— Linia a doua sau orizontala a doua!

— Exact! Vom avea apoi linia sau orizontala a treia, a patra...

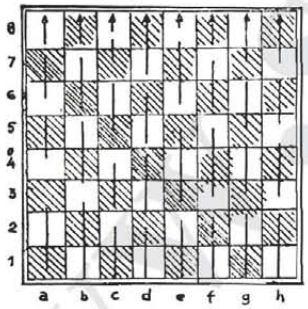
— Pînă la a opta, îl întrerupse Cătălin. Dar jucătorul cu piesele negre cum le socotește?

— Tot așa. Șirul de la marginea tablei dinspre el poartă numele de linia sau orizontala a opta. E clar?

— Nu e greu deloc, răspunse cu vădită încredere în sine Alina. După o clipă de gîndire, cercetînd iscoditoare tabla de șah, adăugă: și dacă privim șirurile de pătrate de la marginea dreaptă către stînga, de jos în sus sau sus în jos, cum le spunem?

— Ține minte, Alina, șirurile acestea trebuie să le privim totdeauna de la marginea stîngă spre cea dreaptă, numai dinspre locul jucătorului cu piesele albe spre cel al jucătorului cu piesele negre. Spre deosebire de orizontale, ele se numesc *verticale* sau *coloane*. Fiecare verticală sau coloană este denumită printr-o literă a alfabetului, începînd din marginea stîngă a tablei de șah către marginea dreaptă: a, b, c, d, e, f, g, h.

Diagrama 3



Explicația bunicului părea limpede, dar copiii căzură pe gînduri. Ce legătură aveau aceste orizontale și coloane cu denumirea fiecărui pătrat? Își plimbau nedumeriți degetele cînd pe un șir, cînd pe altul, fără să rostească nici un cuvînt.

— Nu vă speriați, dragii mei! Lămurim totul numaidecît. Am uitat să vă spun însă un amănunt. În limbajul șahiștilor, pătratele de pe tabla de șah se numesc *cîmpuri*. Putem spune astfel că pe tabla de șah se află 64 de cîmpuri. De aici înainte așa le vom spune și noi: cîmpuri. Țineți minte?

— Cîmpuri, repetară cu seriozitate Cătălin și Alina.

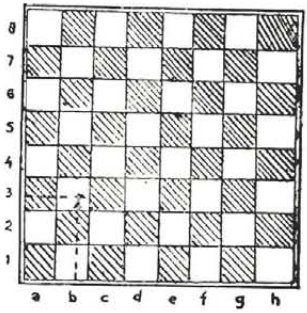
— Foarte bine! Așadar, avem orizontalele 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 și coloanele a, b, c, d, e, f, g, h. Fiecare orizontală se întretaie cu o coloană. Se pune întrebarea cum o să găsim exact cîmpurile care ne interesează.

— Am ghicit, bătu din palme Cătălin. Orice cîmp de pe tabla de șah se găsește la întretăierea unei orizontale cu o coloană.

— Și numele cîmpului cum îl aflăm? întrebă încă nedumerită Alina.

Cătălin parcă voia să spună ceva, dar stătea pe gînduri, cu

Diagrama 4



sprîncenele încruntate... Bunicul îi privi îngăduitor, apoi cu un zîmbet ușor le spuse:

— Hai să ne uităm la cîmpul acesta:

Înainte de toate, căutăm coloana pe care se găseşte. În cazul nostru este vorba de coloana „b". Apoi căutăm orizontala care se întretaie cu coloana „b"...

— Orizontala a treia.

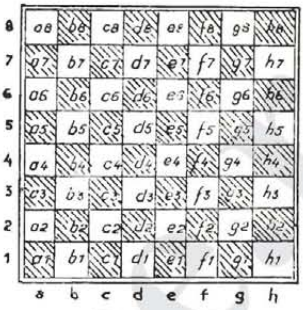
— Ei, acum aţi priceput? Cîmpul nostru se găseşte deci la întretăierea coloanei „b" cu orizontala „a treia". Ca să-l denumim, spunem la început litera coloanei pe care se află şi apoi numărul orizontalei...

— „b3" exclamară deodată cei doi copii, îmbujoraţi de emoţie.

— Perfect! Acum puteţi să găsiţi singuri orice cîmp de pe tablă. Şi ca să vă fie mai uşor, o să vi le scriu eu la început pe toate.

— Bunicule, dar la ce ne foloseşte cunoaşterea numelui fiecărui cîmp?

Diagrama 5



— O să vedeţi în curînd. Deocamdată ne oprim aici; mîine vă arăt cum se mişcă fiecare piesă pe tabla de şah.

Exerciţii: Căutaţi cîmpurile a2, g7, f3, b6, a7, g2, e5, c4, b7, h2.

www.steiner.ro

CAPITOLUL II

MUTAREA PIESELOR PE TABLA DE ŞAH

Din sufragerie se auzeau şoapte agitate, întrerupte cînd şi cînd de zgomotul uşor — nu era nici o îndoială — al pieselor de şah răsturnate pe tablă sau căzute pe jos. Cu faţa luminată de zîmbetul duios al tuturor bunicilor din lumea aceasta, cînd gîndurile li se îndreaptă către nepoţi, bunicul întredeschise uşa de la sufragerie şi aruncă o privire furişă înăuntru. Alina şi Cătălin, concentraţi asupra tablei de şah, nu-l simţiseră. Îşi arătau unul altuia diferite cîmpuri şi şopteau a4, g7, d6, h8...

— Bravo! Văd că sînteţi silitori! Ia să văd ce aţi învăţat. Ce cîmp este acesta?

— „c7", veni prompt răspunsul din partea amîndurora.

— Şi acesta?

— „f3"!

Răspunsurile erau exacte, rostite aproape fără ezitare. Mulţumit, bunicul simţi că e momentul să-şi continue lecţia.

— V-am promis ieri că o să vă arăt cum se mută piesele pe tabla de şah. Mai înainte de asta, trebuie să vă mai spun ceva, foarte important pentru jocul de şah. Am văzut că fiecare parte, albul sau negrul, are la dispoziţie cîte 16 piese...

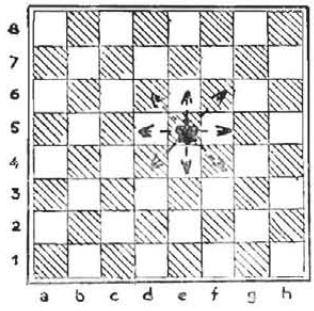
— Jumătate din numărul acestora sînt pionii: pe orizontala a doua la alb...

— Şi pe orizontala a şaptea la negru, îl completară Alina şi Cătălin.

— Măi, măi, grăbiţi mai sînteţi. Aveţi răbdare să termin ce am de spus. E bine să ştiţi încă de pe acum că pripeala, lipsa de răbdare sînt cele mai primejdioase defecte ale jucătorului de şah. Aşadar, fiecare parte are cîte opt pioni. Celelalte se numesc figuri. Cea mai importantă figură este regele. Prinderea sau capturarea regelui advers este chiar scopul luptei ce se dă pe tabla de şah. Cu toată importanţa sa, regele este destul de neputincios: nu se mişcă decît pe unul dintre cîmpurile alăturate.

Cu o condiție însă: nici unul dintre aceste cîmpuri să nu fie ocupat de vreo piesă proprie sau să nu fie amenințat de vreo piesă adversă.

Diagrama 6



— Ce înseamnă „să fie amenințat"?

— Și despre asta o să vorbim mai tîrziu. Ați înțeles însă modul de deplasare a regelui?

— Da, bunicule, sigur că da! Uite, dacă regele negru ar fi aici la e5, ar putea să se ducă la e6, d6, d5, e4, f4, f5 sau f6.

— Ei, acum să vorbim despre regină. V-am spus că regele este cea mai importantă figură pe tabla de șah. Regina însă este cea mai puternică...

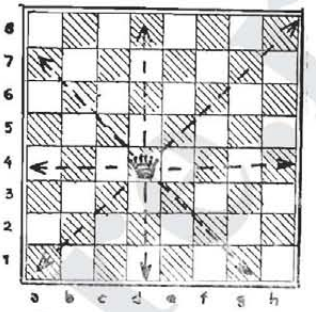
— De unde are atîta putere, bunicule?

— Pentru că regina, ca și regele, se poate deplasa în toate direcțiile; în plus față de acesta, sare peste oricît de multe cîmpuri. Nimic n-o poate opri din mersul său, exceptînd piesele proprii, adică de aceeași culoare, peste care nu are voie să sară. Dacă întîlnește în cale o piesă adversă, o capturează și îi ia locul.

— Teribil, exclamă Cătălin, entuziasmat.

— Prin urmare, regina nu se teme de nimic? se interesă curioasă Alina.

Diagrama 7



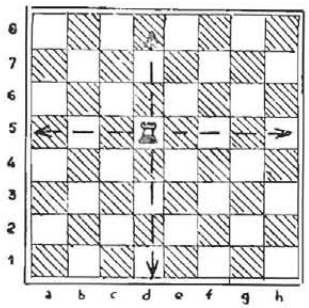
— Ba bine că nu! Chiar un sărman de pion o poate prinde în capcană, dacă nu este condusă cum trebuie. De aceea, regina trebuie mutată totdeauna cu cea mai mare chibzuință. Pierderea reginei are urmări foarte grave și duce de cele mai multe ori la înfrîngere.

Copiii ascultau aproape cu teamă spusele bunicului și priveau piesa aceasta cu adevărată venerație. Mulțumit, bunicul își reluă expunerea:

— A venit rîndul turnului. Mai puțin puternică decît regina, figura aceasta are totuși un rol foarte important în joc. Turnul se deplasează numai orizontal sau vertical, adică numai în lungul coloanelor sau al orizontalelor. Alina, așază tu un turn pe tablă, pe care cîmp vrei, și arată-ne dacă ai înțeles cum trebuie mutat.

După cîteva clipe de gîndire, uşor înfiorată, Alina instală un turn în mijlocul tablei.

Diagrama 8



— Aşa, bunicule? Turnul poate fi mutat numai la dreapta sau la stînga, în sus sau în jos.

— Foarte bine! Cu aceeaşi condiţie, ca în cazul reginei: nu are voie să sară peste o piesă proprie, iar dacă întîlneşte în cale o piesă adversă, poate să o captureze şi să-i ocupe locul. Datorită forţei lor, regina şi turnul se mai numesc şi figurile grele ale fiecărei părţi. Ele trebuie conduse cu mare grijă, căci prin capturarea lor adversarul îşi netezeşte calea spre victorie.

Cătălin ridicase unul dintre nebuni din grămada de piese de lîngă tablă şi-l ţinea strîns în mînă...

— Aşteaptă un pic, băiete! O să vorbim şi despre mersul nebunului. Fiţi cu luare-aminte pentru că trebuie să vă mai explic ceva. Aşezaţi regina într-un colţ al tablei, uite aici la h1. Ce observaţi?

Copiii stăteau în cumpănă, privind tăcuţi tabla de şah. Deodată tresăriră amîndoi:

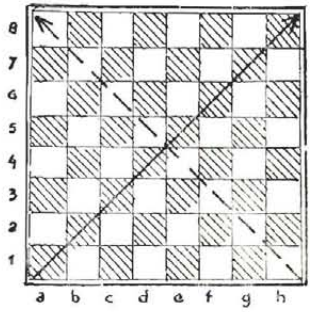
— Nu mai poate merge decît în trei direcţii: pe orizontala întîi, numai la stînga, pe coloana „h", numai în sus şi spre colţul alb din partea cealaltă...

— V-am spus cum se numeşte direcţia aceasta care trece numai prin colţurile cîmpurilor de pe tabla de şah?

— Nu, bunicule.

— Direcţiile care trec numai peste cîmpuri albe sau numai peste cîmpuri negre le numim *diagonale*. Aţi văzut că atît orizontalele, cît şi coloanele cuprind opt cîmpuri: patru albe şi patru negre. Diagonalele pot fi însă mai lungi sau mai scurte; unele trec numai peste două cîmpuri, altele peste trei, altele peste patru, cinci şi aşa mai departe, toate cîmpurile pe care le cuprind fiind numai de aceeaşi culoare. Cele mai lungi diagonale cuprind opt cîmpuri. Le vedeţi?

Diagrama 9



— Pe toată tabla sînt doar două: de la „h1" pînă la „a8" şi de la „a1" pînă la „h8".

— Aşa e. Şahiştii le spun diagonalele mari. Cea care trece de la „a1" la „h8" şi traversează numai cîmpurile negre se cheamă

diagonala mare neagră, iar cealaltă, de la „a8“ la „h1“...

— Diagonala mare albă, exclamară într-un glas Cătălin și Alina.

— Așadar, ca și orizontalele și coloanele, fiecare diagonală poartă o denumire, indiferent de numărul cîmpurilor pe care le traversează; astfel, de la „a2“ la „b1“ vom avea diagonala „a2—b1“, de la „d1“ la „h5“, diagonala „d1—h5“ și așa mai departe.

— Da, bunicule. Dacă plecăm de la „a5“ la „e1“, parcurgem diagonala „a5—e1“, iar de la „c1“ la „h6 , diagonala „c1—h6“.

— Din ce în ce mai bine, dragii mei. Dar eu voiam să vă mai atrag atenția și asupra altui amănunt. Așezați acum regina la „e4“ și spuneți-mi: este vreo deosebire între poziția sa de la „h1“ și aceasta de la „e4“?

— Desigur! De la „e4“ regina se poate deplasa pe două diagonale: „b1—h7“ și „a8—h1“.

— Numai atît?

— Ba nu; de la „e4“ poate fi mutată pe orizontală la dreapta sau la stînga, iar pe coloană în sus și în jos.

— Numărați acum cîte cîmpuri are la dispoziție!

— 27 de cîmpuri și opt direcții.

— Dar cînd era la „h1“?

— Numai 21 de cîmpuri și trei direcții.

— Ei, ce învățătură trageți de aici?

— Spun eu, se precipită Alina. Cu cît regina se află mai aproape de centrul tablei, cu atît are mai multe posibilități de deplasare.

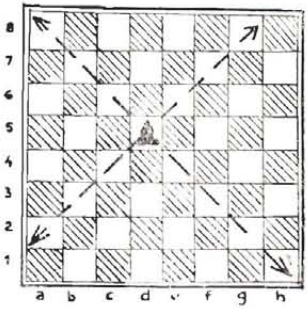
— La fel stau lucrurile și cu turnurile. Dacă un turn se află la „a1“, nu poate fi mutat decît înspre cîmpul „h1“ sau înspre cîmpul „a8“. adică are la dispoziție în total doar două direcții. Dar dacă ar fi la „d5“?

Copiii căzură din nou pe gînduri. Ceva parcă nu se potrivea...

— Numărul cîmpurilor este același, dar de la „d5“ turnul se poate deplasa în patru direcții, în loc de două.

Dacă vă veți strădui ca și pînă acum, veți învăța repede jocul. Pe de altă parte, nu numai numărul cîmpurilor pe care acționează o piesă pe tabla de șah este important, dar și acela al direcțiilor pe care se poate deplasa. Și acum să trecem la mersul nebunului. Spre deosebire de turn, nebunul se deplasează numai pe diagonale, peste oricîte cîmpuri vrem, cu condiția ca drumul să nu-i fie barat de vreo piesă proprie.

Diagrama 10



— Bunicule — spuse parcă pentru sine Alina — la începutul

jocului, un nebun se află pe un cîmp negru, iar celălalt pe un cîmp alb... Înseamnă că, de exemplu, nebunul de la „c1" nu va putea sări niciodată pe vreun cîmp alb?

— Tocmai aceasta este slăbiciunea nebunului, în comparaţie cu forţa reginei sau a turnului. Nebunii nu pot acţiona decît pe cîmpurile de culoarea celui pe care au fost aşezaţi la început. Fiecare parte are, prin urmare, cîte un nebun care se deplasează numai pe cîmpuri negre şi altul care poate parcurge numai cîmpuri albe. De aici li se trage şi numele: *nebun de cîmpuri negre* sau *nebun de cîmpuri albe*. Dacă avem pe tablă, de exemplu, numai un nebun de cîmpuri negre, atunci orice piesă a adversarului, aflată pe un cîmp alb se găseşte în siguranţă, oricît de aproape ar fi de nebunul nostru.

— Şi cei doi cai stau la începutul jocului pe cîmpuri de culori diferite, observă Cătălin. Tot aşa li se întîmplă şi lor?

— Cu caii este altă poveste. Mersul lor pe tabla de şah este cu totul deosebit de al celorlalte figuri. Ei nu pot să facă decît mutări limitate ca întindere. În schimb, au voie să sară peste piesele proprii şi chiar peste cele ale adversarului, fără să le captureze, cu condiţia să nu întîlnească vreuna în cîmpul pe care vrem să-l ocupăm.

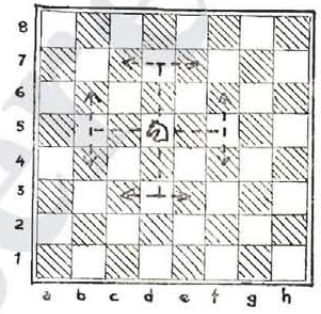
— Cum asta, bunicule?

— Fiţi atenţi! E ceva mai greu decît a fost pînă acum. În mersul calului pe tabla de şah găsim cîte ceva şi din mersul turnului şi din acela al nebunului.

— ???

— Nu vă speriaţi! O să vedeţi îndată. Cînd mutăm calul, numărăm trei cîmpuri — începînd chiar cu cel pe care se află — la dreapta sau la stînga, în sus sau în jos, şi-l aşezăm pe unul din cîmpurile alăturate, fie la dreapta, fie la stînga.

Diagrama 11



— Cătălin, aşază un cal la „d5". Deci unde îl putem muta?

Din nou se aşternu tăcerea. Explicaţia bunicului părea limpede, dar copiii nu îndrăzneau să spună nimic, cu ochii aţintiţi asupra tablei de şah...

— La „c7"... sau la „e7", îşi luă inima în dinţi Alina.

— Numai atît?

— Stai, sări Cătălin. Îl putem muta şi la „b4", „b6" sau la „c3" şi „e3" sau la „f4" şi „f6".

— Bravo, Cătălin. Asta-i totul. După cum vedeţi, un cal aflat la mijlocul tablei poate sări pe opt cîmpuri. Desigur, dacă pe vreunul din aceste cîmpuri se află o piesă proprie, calul nu se va putea instala acolo. Dar dacă

pe acel cîmp se găseşte o piesă a adversarului, o capturează şi îi ia locul. De exemplu, dacă am avea la „d5" un cal alb, iar pe cîmpurile „c3" şi „e3" s-ar afla piese albe, calul ar putea fi mutat doar pe şase cîmpuri: „b4", „b6", „c7", „e7", „f4" şi „f6". Însă la „f6" se află o piesă neagră pe care calul o poate captura, eliberînd astfel şi acest cîmp. În afară de aceasta, calul poate fi scos în joc încă de la prima mutare, pentru că, după cum v-am spus mai înainte, este singura figură care are voie să sară peste piesele proprii sau peste cele ale adversarului. Priviţi calul de la „g1". Unde poate fi mutat?

— La „f3", „e2" sau la „h3".

— Dar cel de pe cîmpul „b1"?

— La „a3", „d2" sau la „c3", bătu din palme Alina.

— Ca şi celelalte figuri, calul, cu cît se află mai aproape de centrul tablei, cu atît are mai multe cîmpuri pe care poate fi mutat. Un cal aflat în vreunul din colţurile tablei are la dispoziţie doar două cîmpuri, şi acelea numai dacă nu sînt ocupate de vreo piesă proprie. Calul negru de la „a8" nu se poate deplasa decît pe cîmpurile „b6" şi „c7".

Aţi observat, dragii mei, necontenit v-am atras atenţia asupra forţei figurilor, atunci cînd se află în centrul tablei sau în apropierea acestuia. Iată un alt amănunt pe care trebuie să nu-l uitaţi niciodată.

— Dar pionii, bunicule? Nu ne înveţi cum să-i mutăm şi pe ei?

— Cum să nu! Însă nu puteţi învăţa totul dintr-o dată. Gîndiţi-vă bine la ce v-am spus astăzi şi peste o zi, două, vom vorbi şi despre aceste piese minuscule, care uneori pot avea o forţă teribilă.

Exerciţii: Aşezaţi regele la „c3" şi mutaţi-l pe toate cîmpurile posibile. Apoi, faceţi acelaşi lucru cu dama la „f3", turnul la „c7", nebunul la „b5" şi calul la „g3".

MIŞCAREA PIONILOR

Cătălin şi Alina aruncară tăcuţi o ultimă privire în caietele în care îşi scriseseră lecţiile, cînd soneria rupse brusc liniştea încăperii. Amîndoi îşi puseră grăbiţi caietele şi cărţile în ghiozdane şi se repeziră la uşă.

— Cine e acolo?

— Deschideţi copii! Sînt eu, unchiul Toma.

— Tii, unchiule! De ce n-ai mai venit pe la noi?

— Am avut şi eu treburile mele. Dar unde-i bunicul, sînteţi singuri?

— Da. Bunicul e la dentist. O să vină mai tîrziu.

— N-am nimerit-o! Aveam chef de o partidă de şah.

Copiii îl priveau în tăcere, neştiind ce să spună, însă nu era greu de ghicit că de-abia aşteptau un prilej să-l întrebe ceva.

— Ce vă uitaţi aşa la mine? Hai, Alina, dă-i drumul! Ştiu eu că nu eşti chiar aşa de sfioasă...

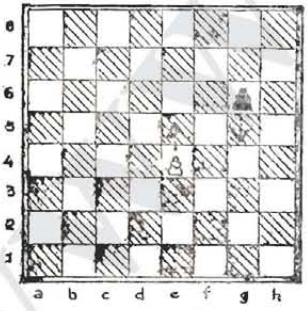
Răspunsul întîrzia... Copiii aruncară cîteva ochiade spre măsuța pe care se afla tabla de șah, cu toate piesele rînduite la locurile lor.

— Ei, doar nu vreți să joc șah cu voi...

— Unchiule Toma, se hotărî în sfîrșit Alina să vorbească, bunicul ne-a învățat cum să mutăm fiecare figură și încă o mulțime de alte lucruri. Am ajuns la pioni... Bunicul se întoarce însă prea tîrziu astă-seară și nu o să mai aibă timp să ne arate nimic.

— Bine! Veniți lîngă tabla de șah; am să vă explic, dar fiți cu băgare de seamă. Pionii pot fi mutați numai înainte, pe cîmpul cel mai apropiat, adică nu pot face decît un singur pas. De aceea, cînd mutați un pion, trebuie să vă gîndiți cu toată atenția, pentru că pionul nu mai poate fi retras, așa cum poate fi retrasă oricare dintre celelalte piese. Ia-

Diagrama 12

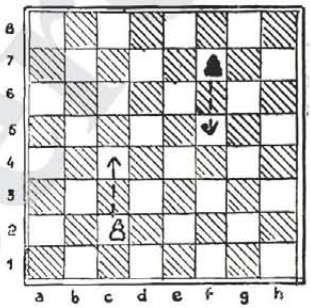


tă, de exemplu, pionul alb de la „e4" poate merge numai pînă la „e5"; sau pionul negru de la „g6", numai pînă la „g5".

Dacă în calea sa întîlnește o piesă proprie sau adversă, pionul nu poate trece mai departe.

La începutul jocului sau chiar mai tîrziu, pionul care s-a aflat pe orizontala inițială (a doua pentru alb sau a șaptea pentru negru) poate sări peste cîmpul din fața sa, plasîndu-se pe următorul cu condiția ca în calea sa să nu se afle nici o piesă, de nici un fel. Iată, pionul alb de la „c2" poate fi dus direct la „c4",

Diagrama 13



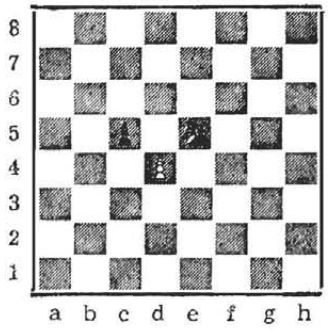
iar pionul negru de la „f7", la „f5". În continuare însă, pionii nu mai pot înainta decît un singur cîmp. Saltul acesta este posibil numai dacă pionul nu a fost clintit încă de pe locul său, fără să fie însă obligatoriu. Aceasta înseamnă că pionul de la „c2", de exemplu, poate fi mutat fie direct la „c4", fie numai pînă la „c3". Dacă a fost mutat numai pînă la „c3", mai departe poate face doar cîte un singur pas.

— Pionii pot să captureze vreo piesă a adversarului? — se interesă Cătălin.

— Desigur! Însă, oricît ar părea de ciudat, numai în diago-

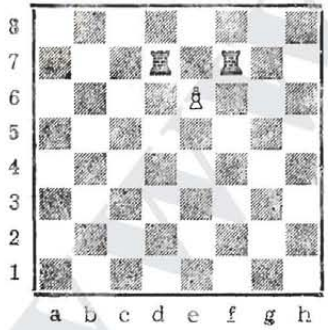
nală. Priviți tabla de șah. Să presupunem că la „d4" s-ar afla un pion alb, iar pe cîmpurile „c5" sau „e5" cîte o piesă adversă. În cazul acesta, pionul nostru poate

Diagrama 14



muta fie la „c5", capturînd pionul negru de pe acest cîmp, fie la „e5", unde capturează calul negru, deși calul este o piesă mult mai puternică decît un pion. Dar nici această capturare nu este obligatorie; pionul „d4" poate fi împins înainte, după regulile obișnuite și plasat pe cîmpul

Diagrama 15



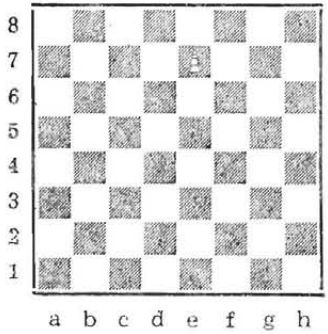
„d5". Vedeți voi, pionul acesta modest și slab este capabil uneori de isprăvi nebănuite. Priviți poziția aceasta:

Pionul alb de la „e6" atacă simultan două dintre cele mai puternice forțe ale adversarului: turnurile. Cu toată forța lor, ele nu-l pot stînjeni cu nimic pe piticul, dar viteazul pion: unul dintre turnuri va trebui să-i cadă pradă. În astfel de poziții, pionul pare să fie o adevărată furculiță cu două gheare întinse înainte și în lături, căreia trebuie să-i cadă pradă una din piesele adverse din vecinătate. Ei, ce spuneți acum de modeștii noștri pioni?

— Sînt grozavi, unchiule Toma, bătu din palme Alina. Parcă îmi plac mai mult decît celelalte piese.

— Și asta nu e totul. Pionul are o posibilitate, de care nu dispune nici una din celelalte piese. Micuț și plăpînd, așa cum este, amenințat de primejdii nenumărate, dacă este condus cu grijă pionul poate ajunge pînă la cea mai îndepărtată orizontală față

Diagrama 16



de linia sa de plecare — a opta pentru alb sau prima, dacă este vorba de un pion negru. În poziția din diagrama 16, pionul alb

de la „e7" poate muta, firește, la „e8". Ajuns aici, el poate fi transformat în orice figură, cu excepția regelui. Așadar, după înaintarea la „e8" va fi înlocuit — și aceasta în mod obligatoriu — printr-o regină, turn, nebun sau cal, chiar dacă pe tablă se mai află încă toate aceste figuri. Prin urmare, s-ar putea să jucăm deodată cu mai multe regine, cu trei sau mai multe turnuri și așa mai departe. Admițînd că am putea transforma toți cei opt pioni pe care îi avem, putem juca cu nouă regine, sau zece turnuri, sau zece nebuni, sau zece cai. Bineînțeles am exagerat numărul posibilităților practice. În decursul jocului, cea mai mare parte a pionilor dispar de pe tablă, dar e suficient să ne rămînă unul singur care să poată fi înaintat pînă la linia de transformare, ca să căpătăm imediat fie figura cea mai puternică — regina — fie o altă figură care ne-ar conveni mai mult în situația concretă de pe tablă. Despre aceasta o să vorbim însă mai tîrziu, cînd veți învăța bine jocul. Și acum, un ultim amănunt în legătură cu mutarea pionilor. Uitați-vă cu atenție la poziția acestor pioni (diagramele 17 și 18).

După cum v-am spus mai înainte, pionul alb de la „c2" poate fi împins direct pînă la „c4", iar pionul negru de la „d7" (diagrama 18) la „d5". Aici intervine o regulă nouă: șahiștii o numesc luarea „en passant" (pronunță „añ pasañ", adică „în trecere"). În ce constă această regulă? Dacă pionul de la „c2" este

Diagrama 17

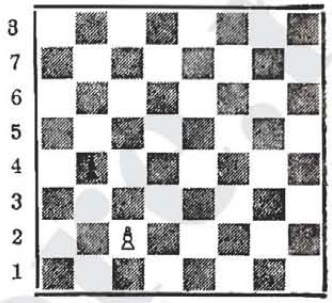
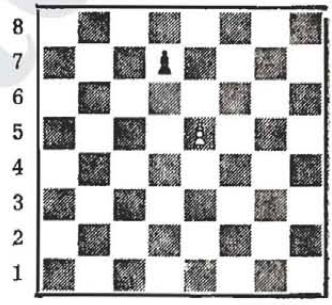


Diagrama 18



înaintat cu o singură mișcare pînă la „c4", pionul negru de la „b4" îl poate captura instalîndu-se pe cîmpul „c3"; la fel se întîmplă și în cazul pionului negru de la „d7": dacă este mutat direct la „d5", pionul alb de la „e5" îl capturează și se plasează pe cîmpul „d6". Așadar, dacă se efectuează cele două mișcări amin-

tite, poziţiile din diagramele 17 şi 18 vor arăta acum astfel:

Diagrama 19

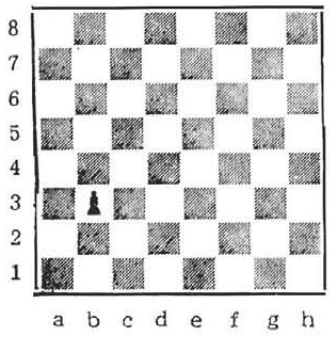
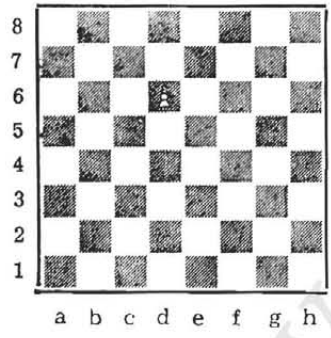


Diagrama 20

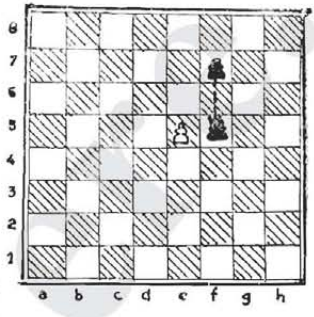


Luarea „en passant" nu este obligatorie, dar dacă jucătorul consideră că este necesară, trebuie să o efectueze imediat — şi nu mai tîrziu — după mutarea adversarului. Şi încă ceva: luarea „en passant" nu este posibilă dacă, de exemplu, pionul alb din diagrama 17 s-ar afla nu la „c2", ci la „c3". În acest caz, pionul poate fi instalat la „c4", fără ca negrul să mai poată împiedica această mutare. Nu uitaţi un amănunt: figurile sînt mult mai puternice decît pionii, dar aceste minuscule piese reprezintă sufletul jocului. Cine ştie să-i preţuiască şi să-i manevreze cu măiestrie, acela are mari sorţi de izbîndă într-o partidă de şah.

Exerciţii

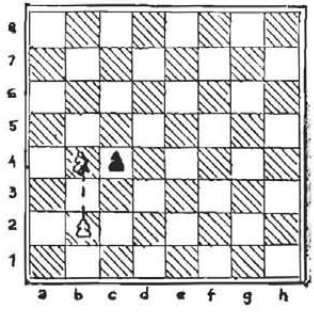
Luarea pionului „en passant"

Diagrama 21



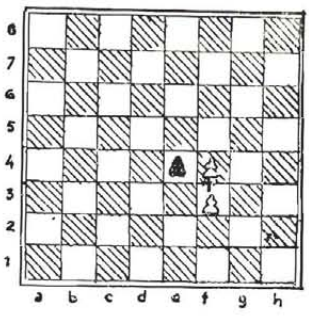
A. Negrul a înaintat pionul de la „f7" pe cîmpul „f5". Cum joacă albul?

Diagrama 22



B. Albul a mutat pionul de pe cîmpul „b2" pe cîmpul „b4". Dacă negrul ia „en passant", unde va fi plasat pionul său de la „c4"?

Diagrama 23



C. Albul a înaintat pionul de pe cîmpul „f3" pe cîmpul „f4". Poate negrul să captureze pionul alb „en passant"?

Soluții

A. Albul poate captura pionul negru, instalîndu-și pionul la „f6".

B. Pe cîmpul „b3".

C. Nu.

www.stere.ro

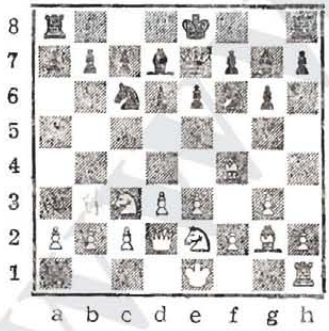
CAPITOLUL III

ROCADA. NOTAREA MUTĂRILOR

Pînă acum am văzut cum se deplasează fiecare piesă pe tabla de şah. Într-o partidă de şah se poate însă efectua o mutare extrem de interesantă, în care două figuri îşi pot schimba simultan locurile. Este vorba de rege şi unul sau altul din cele două turnuri.

Să presupunem că după cîteva mutări — şi ale jucătorului cu piesele albe, şi ale celui cu piesele negre — s-a ajuns la poziţia din diagrama 24.

Diagrama 24

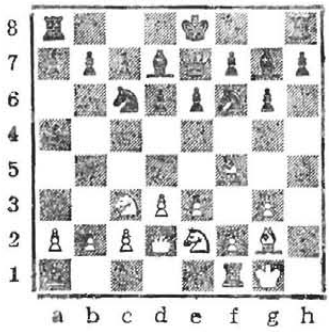


Observăm că atît la alb, cît şi la negru, între rege şi turnuri nu se mai află nici o piesă. În acest moment, fiecare dintre cei doi jucători are posibilitatea să îşi pună regele la adăpost şi să scoată imediat în joc unul din turnuri. Mutarea aceasta se numeşte *rocadă* şi poate fi de două feluri: *mică* sau *mare*.

În cadrul rocadei mici, regele alb se instalează pe cîmpul „g1", iar turnul aflat la „h1" se plasează pe cîmpul „f1" (diagrama 25). Dacă este vorba de rocada mare, regele va fi plasat la „c1", iar turnul de la „a1" pe cîmpul „d1" (diagrama 26).

De bună seamă, şi negrul poate efectua rocada: regele său

Diagrama 25



va veni pe cîmpul „g8" (în cazul rocadei mici), iar turnul de la „h8" va ocupa cîmpul „f8" (diagrama 27). În cazul rocadei mari, regele negru se plasează la „c8" şi turnul de la „a8" pe cîmpul „d8" (diagrama 28).

Diagrama 26

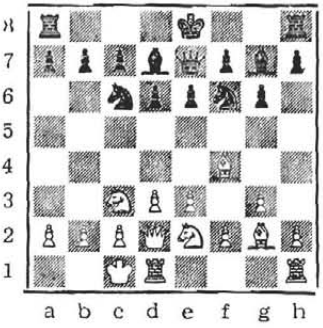


Diagrama 27

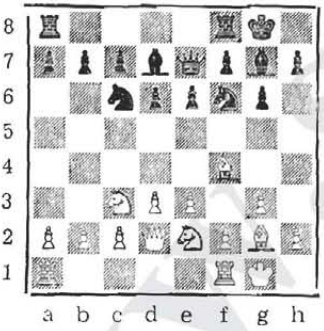
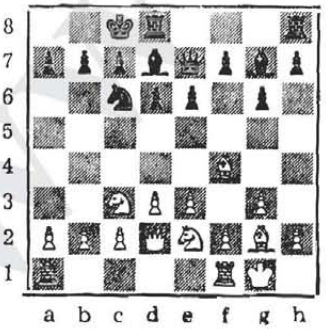


Diagrama 28



În general, rocada trebuie efectuată cît mai repede posibil, pentru că în centrul tablei regele este expus multor primejdii, iar puternicele turnuri, cu toată forţa lor, rămîn inactive în colţurile tablei. Paralel cu efectuarea rocadei, jucătorii sînt preocupaţi să preîntîmpine încercarea adversarului de a-şi pune regele la adăpost.

— Cum poate fi împiedicată rocada, dacă vrem să o facem, întrebară într-un glas Cătălin şi Alina.

— Aşteptam întrebarea aceasta. Pentru efectuarea rocadei, trebuie să ţineţi seama de mai multe condiţii:

a) să nu se mai fi făcut nici o mutare cu regele sau cu turnul, cu care-şi schimbă locul;

b) regele să nu fie atacat de o piesă a adversarului, adică să nu se afle în „şah";

c) cîmpurile pe care le traversează regele („f1" în cazul rocadei mici sau „d1", în cazul rocadei mari — dacă este vorba de alb — şi „f8" sau „d8", dacă este vorba de negru) să nu se afle sub controlul vreuneia din piesele adverse;

d) cîmpul pe care ajunge regele după rocadă să nu fie atacat de o piesă adversă.

Iată cîteva exemple în care nu se poate efectua rocada.

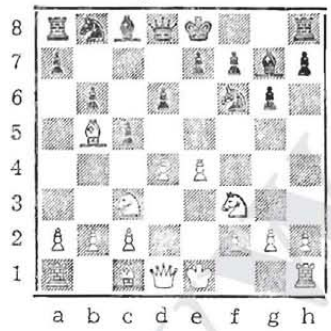
În poziţia din diagrama 29, regele alb ar putea ajunge repede la adăpost dacă s-ar putea efectua rocada mică, dar cîmpul „f1" este în bătaia nebunului negru de la „a6". Prin urmare, trebuie închisă diagonala nebunului de

Diagrama 29

la „a6" fie cu unul din cei doi cai albi, fie cu nebunul de la „f3", care ar putea ocupa cîmpul „e2".

Acum negrul se află în imposibilitate de a efectua rocada: nebunul alb a fost mutat la „b5" şi jucătorul cu piesele albe a anunţat „şah" (diagrama 30).

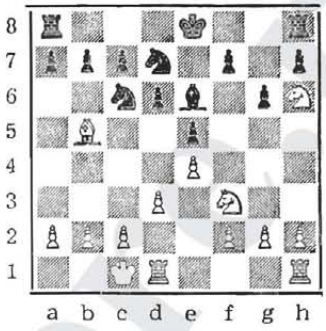
Diagrama 30



Desigur, atacul nebunului alb este uşor de parat, fie prin mutarea calului de la „b8" la „c6", fie prin aducerea calului de la „f6" la „d7", fie prin acoperirea diagonalei „a4—e8" cu nebunul negru de cîmpuri albe, ce va fi plasat la „d7".

În sfîrşit, în poziţia din diagrama 31, negrul nu poate efectua rocada mică, pentru că regele ar trebui să fie plasat la „g8", cîmp aflat în bătaia calului alb de la „h6". În schimb, poate efectua foarte bine rocada mare.

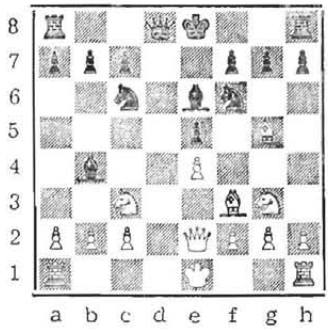
Diagrama 31



Şi acum un ultim amănunt: cînd efectuaţi rocada, este absolut obligatoriu să aşezaţi întîi regele pe viitorul său cîmp şi numai după aceea turnul. Altfel, regulile jocului nu vă permit decît să mutaţi turnul pe unele din cîmpurile pe care este posibil să fie aşezat.

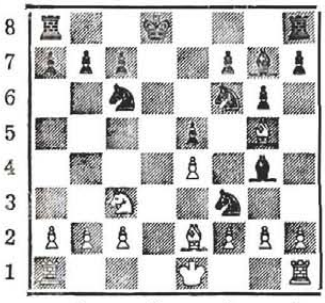
Exerciţii

Diagrama 32



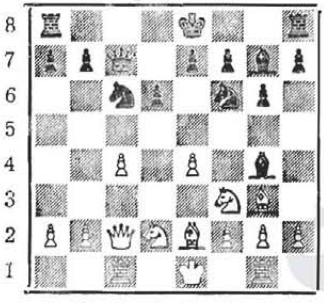
A. Poate efectua albul rocada? În ce parte? Dar negrul?

Diagrama 33



B. Poate efectua negrul rocada?

Diagrama 34



C. Poate efectua albul rocada?

Soluţii

A. Albul poate efectua numai rocada mică, din cauza prezenţei damei negre pe coloana deschisă „d".

Negrul — numai rocada mică.

B. Nu; regele negru s-a deplasat de pe cîmpul său iniţial „e8" la „d8".

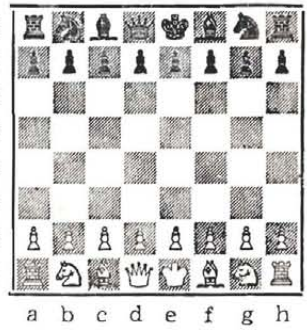
C. Nu; turnurile albe nu se mai află pe locurile lor iniţiale.

— Bunicule, te-am văzut de mai multe ori citind reviste sau cărţi de şah şi mutînd piesele pe tablă. De unde ştii ce piesă şi pe ce cîmp trebuie mutată?

— Foarte simplu; aţi învăţat că fiecare piesă poartă o denumire: rege, regină, turn, nebun, cal, pion. Ştiţi de asemenea că fiecare cîmp de pe tabla de şah are o denumire proprie. Cu ajutorul acestor denumiri, scrise prescurtat, putem „citi" partidele jucate de altcineva sau scrie partidele jucate de noi înşine. Cum procedăm? La fiecare mutare scrisă se specifică în primul rînd ordinea sa în partidă; mutarea întîi, a doua, a treia şi aşa mai departe, apoi piesa care îşi schimbă locul, cîmpul de pe care a plecat şi cîmpul pe care se opreşte. Denumirile pieselor se scriu prescurtat. Vă mai amintiţi?

— Da, bunicule: Regele = R; Regina = D; Turnul = T; Nebunul = N; Calul = C. Ne-ai spus că pentru pion nu se foloseşte nici o prescurtare.

Diagrama 35



— Foarte bine! În ceea ce priveşte pionii, este suficient să arătăm cîmpul de pe care pleacă şi cîmpul pe care se opresc. Priviţi tabla de şah! (Diagrama 35).

Să presupunem că albul s-a hotărît să înceapă jocul, mutînd pionul din faţa regelui de la „e2" pînă la cîmpul „e4". Fiind prima mutare el va scrie: 1.e2—e4. Drept răspuns, negrul mută pionul din faţa reginei peste un singur cîmp, adică de la „d7" la „d6". Fiindcă albul a arătat prin cifra „1" că este vorba de prima mutare, negrul va scrie doar: „d7—d6".

Amîndoi jucătorii sînt obligaţi să-şi înscrie mutările pe o foaie de hîrtie. Mutarea completă trebuie să ne arate şi ceea ce a jucat albul şi răspunsul negrului. Aşadar, prima mutare a partidei va arăta astfel:

1.e2—e4 d7—d6

Observaţi că între mutarea albului şi mutarea negrului se lasă un spaţiu ceva mai mare.

Să ne închipuim mai departe că albul îşi aduce în joc calul de la „g1" pe cîmpul „f3", iar negrul mută pionul din faţa regelui său peste două cîmpuri. Este a doua mutare a partidei şi va fi scrisă astfel:

2.Cg1—f3 e7—e5

În acest moment, albul observă că poate ataca imediat regele negru, ducînd nebunul de la „f1" la „b5" şi pronunţînd, după cum v-am spus mai înainte, cuvîntul „şah". Negrul poate să închidă diagonala nebunului alb în mai multe feluri, de exemplu mutînd calul de la „b8" la „c6". Prin urmare, a treia mutare a partidei va fi:

3.Nf1—b5+ Cb8—c6

Semnul +, care urmează după mutarea albului, ne arată că a fost anunţat atacul asupra regelui negru. Ce situaţii pot surveni? Este posibil ca albului să nu-i convină prezenţa calului negru la „c6" şi, fiindcă se află în bătaia nebunului său, se hotărăşte să-l captureze. Dar şi negrul va captura, la rîndul său, nebunul alb, cu pionul de la „b7"; deci,

4.Nb5:c6+ b7:c6

Semnul : (uneori se notează şi x în loc de :) ne arată că este vorba de capturarea unei piese adverse. Observaţi că nu mai este nevoie să indicăm şi denumirea piesei capturate, ci numai cîmpul pe care s-a aflat aceasta.

La mutarea următoare, albul socoteşte că este momentul să efectueze rocada (notăm cu 0—0 rocada mică şi 0—0—0 rocada mare), în timp ce negrul, rămas puţin în urmă, se pregăteşte pentru rocadă, aducînd în joc calul de la „g8" pe cîmpul „f6". Deci:

5.0—0 Cg8—f6

În concluzie, primele cinci mutări ale partidei pot fi consemnate astfel:

1.e2—e4 d7—d6 2.Cg1—f3 e7—e5 3.Nf1—b5+ Cb8—c6 4.Nb5:c6+ b7:c6 5.0—0 Cg8—f6 etc. Aţi înţeles?

Copiii se foiau pe scaunele lor privindu-se îngînduraţi. Într-un tîrziu, Alina spuse, aproape în şoaptă:

— Bunicule, în revista de şah pe care o citeşti nu este scris peste tot aşa...!

— Ai dreptate, Alina. În multe cărţi de şah şi mai ales în

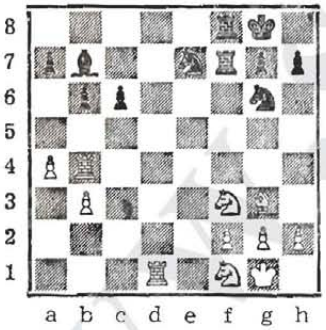
revistele de șah, notarea mutărilor se face mai simplu: nu se mai arată cîmpul de pe care a plecat piesa mutată, ci numai cîmpul pe care s-a oprit. E ceva mai greu, dar o să vă obișnuiți repede. Iată, mutările despre care am vorbit mai înainte pot fi scrise astfel:

1.e4 d6 2.Cf3 e5 3. Nb5+ Cc6 4.N:c6+ b:c6 5.0—0 Cf6

— Nu e greu, bunicule! Parcă e chiar mai ușor.

— Da! Însă atunci cînd notați mutările astfel, trebuie să fiți cu băgare de seamă la turnuri și la cai. Spre deosebire de nebuni, un turn sau un cal poate fi adus pe același cîmp pe care l-ar putea ocupa un alt turn sau cal. Priviți poziția din diagrama 36.

Diagrama 36

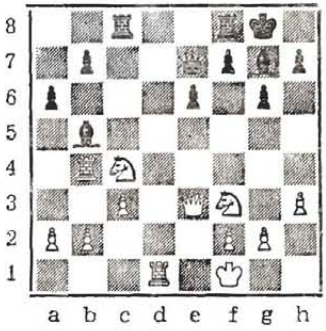


Să ne închipuim că pînă acum s-au făcut 25 de mutări, și de o parte, și de alta. La mutarea a 26-a, albul s-a hotărît să aducă un turn la „d4". Se vede bine că pe acest cîmp poate fi mutat fie turnul din „d1", fie cel din „b4". De aceea, albul este obligat să arate în scris pe care din cele două turnuri îl va aduce la „d4"; dacă este vorba de turnul din „b4", va scrie **26.Tb4—d4** sau, prescrutat, **26.Tbd4**. Dacă este vorba de turnul din „d1", se scrie **26.Td1—d4** sau, prescurtat, **26.Tdd4**.

La fel se va proceda și cu caii; de exemplu, pe cîmpul „d2" poate fi instalat fie calul din „f1", fie cel din „f3". Dacă a intenționat să mute calul din „f1", va scrie **26.Cfd2**; dacă, dimpotrivă, s-a gîndit la celălalt cal, mutarea înscrisă va fi **26. C3d2**. Cu alte cuvinte, în asemenea cazuri (cîmpul părăsit de turn sau cal) trebuie să fie precizată denumirea coloanei sau a orizontalei pe care s-a aflat piesa înainte de mutare.

De bună seamă, regula este valabilă numai în cazul în care un cîmp poate fi ocupat și de un turn, și de altul, sau și de un cal și de altul. În poziția din diagrama 37 nu mai este necesară specificarea cîmpului inițial.

Diagrama 37



Dacă vrea să aducă un turn la „d4" (mutarea a 26-a), albul scrie numai **26.Td4**, pentru că turnul de la „b4" nu poate sări

peste calul alb de la „c4". Dacă dorește să aducă un cal la „e5", notează doar 26.Ce5 întrucît celălalt cal este „legat" de nebunul negru de la „b5", care amenință regele alb de la „f1".

Iată toate semnele care se folosesc în notarea șahistă, semne care se înscriu după fiecare mutare dacă, desigur, este nevoie:

0—0	: rocada mică;
0—0—0	: rocada mare;
: sau ×	: captură de piesă;
!	: mutare valoroasă;
!!	: mutare foarte tare;
?	: mutare slabă;
??	: mutare foarte slabă;
!?	: mutare interesantă, care pare folositoare;
?!	: mutare îndoielnică, ce pare mai degrabă o inexactitate;
+	: se anunță atacul la rege;
++	: regele advers este atacat simultan de două piese;
±	: șah și mat;
⩲	: poziția albului este mai bună;
⩱	: poziția negrului este preferabilă;
+ —	: avantaj decisiv (poziție cîștigată) pentru alb;
— +	: avantaj decisiv (poziție cîștigată) pentru negru;
1—0	: albul a cîștigat;
0—1	: negrul a cîștigat;
1/2	: remiză.

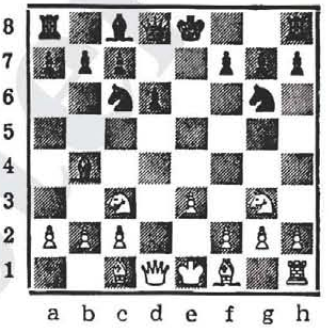
Semnul = arată că poziția la care s-a ajuns după un anumit număr de mutări este egală.

Dacă semnul ∼ este precedat de denumirea prescurtată a unei figuri, atunci considerăm că figura respectivă poate fi mutată oriunde (pe orice cîmp posibil).

Exerciții

Notați prescurtat următorul șir de mutări, pornind de la poziția din diagrama 38.

Diagrama 38



7.Nf1—b5 Nc8—d7 8.Cg3—e4 rocada mică 9. rocada mică Dd8—e7 10.Dd1—f3 a7—a6 11.Nb5—d3 Cc6—e5 12.Df3—g3 Ta8—c8 13.Tf1—d1

Soluția

7.Nb5 Nd7 8.Ce4 (Evident, numai calul de la „g3" poate fi mutat, deoarece celălalt cal este „legat" de nebunul negru de la „b4") 8...0—0 9.0—0 De7 10.Df3 a6 11.Nd3 Cce5 (Precizarea cîmpului de pe care pleacă acest cal este obligatorie, pentru că la „e5" poate fi adus și calul de pe cîmpul „g6") 12.Dg3 Tac8 13.Td1.

CAPITOLUL IV

SCOPUL JOCULUI: MATUL

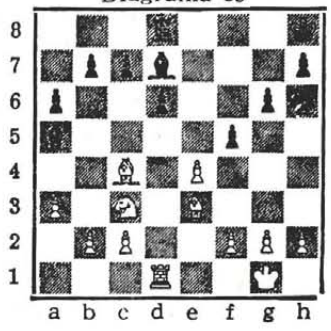
Alina privea abătută tabla de șah. Cătălin îi luase aproape toate piesele și nu mai contenea să strige: „Te-am bătut, te-am bătut..." Bunicul lăsă ziarul la o parte și se apropie de copii:

— Încă nu ai cîștigat partida, Cătălin. Regele Alinei se mai află pe tablă și pînă cînd nu-l vei captura, jocul poate să continue. Acesta este scopul jocului: prinderea regelui adversarului; cu alte cuvinte, odată ajuns într-o anumită poziție, regele nu mai poate muta nicăieri după ce a fost atacat, fără să cadă în bătaia uneia dintre piesele adversarului. V-am spus că orice piesă poate captura o piesă a partenerului — pe care o întîlnește în drumul său — ocupîndu-i locul. Capturarea pieselor adverse este însă doar un mijloc de a prinde mai ușor regele advers, adică de a-l face „mat".

De multe ori se întîmplă ca tocmai jucătorul care are mai puține piese — chiar foarte puține — să reușească matul mult dorit și să obțină astfel victoria... Văd că nu prea înțelegeți, însă pe tabla de șah o să fie totul limpede.

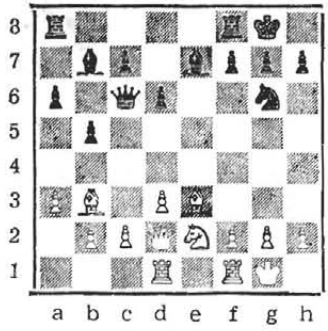
Regele advers poate fi mai ușor prins dacă se află pe unul din cîmpurile de la colțurile tablei de șah sau pe marginile acesteia. În poziția din diagrama 39, dacă ținem seama numai de numărul și valoarea pieselor fiecărui jucător, egalitatea este desăvîrșită. Dar albul urmează la mutare, și nu-i rămîne decît să joace nebunul de la „e3" la „d4" pentru a captura regele negru, care nu se poate refugia la „g8" din cauza nebunului alb de la „c4", care ține în bătaia sa toate cîmpurile albe pînă la „g8", iar cîmpul de la „h7" este ocupat de pionul propriu.

Diagrama 39



De cele mai multe ori însă, matul survine după ce au fost eliminate de pe tablă multe piese (figuri sau pioni). Să analizăm poziția din diagrama 39 a.

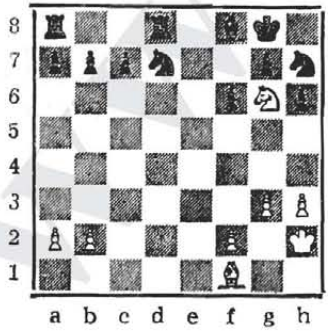
Diagrama 39 a



Pe tablă este iarăși egalitate, dar negrul urmează la mutare. Ce are de făcut? Regina de la „c6" capturează pionul alb de la „g2" și regele alb nu mai are nici un refugiu, pentru că regina atacatoare este apărată de nebunul său de la „b7".

Priviți poziția din diagrama 39 b. Negrul are, cum se spune în limbaj șahist, avantaj material zdrobitor: două turnuri, un nebun, doi cai și un pion; albul nu are

Diagrama 39 b

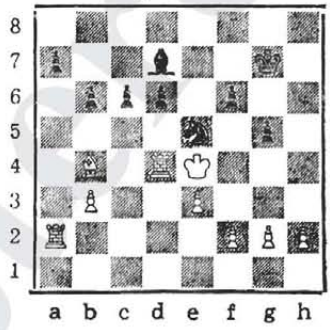


decît un nebun și un cal, dar urmează la mutare.

— Nebunul de la „f1" la „c4", completă sigur de sine Cătălin, și regele negru este prins, pentru că la „h8", cade în bătaia calului alb de la „g6" !

— Bravo ! Așadar, este clar că regele advers poate fi prins sau făcut „mat", chiar dacă numărul de piese pe care le mai avem este foarte mic, în comparație cu acela al adversarului.

Diagrama 40



În poziția din diagrama 40, regele alb a fost izgonit din adăpost și fugărit pînă în centrul tablei. Dacă negrul urmează la mutare, pionul modest de la „f6" încheie imediat lupta înaintînd la „f5" și regele alb nu mai are nici o scăpare: toate cîmpurile libere din jurul său sînt păzite cu strășnicie de piesele negre.

Sînt nenumărate pozițiile în care albul sau negrul pot să-l facă „mat" pe regele potrivnic. Poziția de mat trebuie gîndită însă îndelung, pentru ca nu cumva între timp să fie prins regele propriu. Așadar, cînd una din părți atacă, nu trebuie să uite situația în care

se află regele propriu, pentru a nu cădea în vreo cursă neașteptată.

— Bunicule, de multe ori te-am auzit spunînd șah cînd jucai cu unchiul Toma. Este obligatoriu să anunți „șah"?

— Întotdeauna cînd unul din jucători atacă regele advers, trebuie să-l prevină spunîndu-i „șah"; este încă o mărturie a noblețeî jocului, a luptei drepte și deschise ce se duce pe tabla de șah! Înștiințat astfel, partenerul de joc va lua măsuri de apărare a regelui, fie mutîndu-l de pe cîmpul pe care a fost atacat, fie „acoperindu-l" cu vreuna din piesele sale sau, în sfîrșit, capturînd el însuși piesa atacatoare.

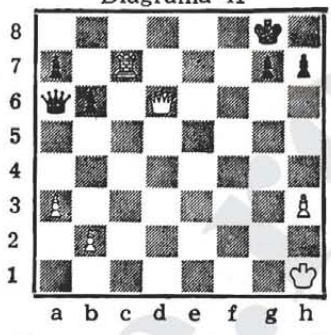
Se întîmplă uneori ca unul din jucători să piardă foarte mult material, situație în care înfrîngerea pare inevitabilă. Totuși, în șah există posibilități de salvare chiar în asemenea împrejurări, cu condiția ca manevrele să fie astfel efectuate, încît adversarul să nu-ți ghicească intențiile. Desigur, victoria este exclusă, dar partida se poate încheia cu un rezultat nedecis, respectiv cu „remiză". În concursuri, pentru victorie se acordă 1 punct, iar pentru remiză cîte o jumătate de punct fiecărui jucător.

Remiza se poate obține în mai multe feluri:

— cînd pe tabla de șah au rămas prea puține piese, astfel încît nici unul dintre jucători nu poate să facă mat regele advers;

— prin „șah etern", cînd una din părți poate să dea necontenit șah, fără a obține însă matul (diagrama 41).

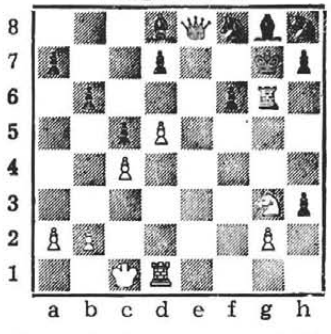
Diagrama 41



Ce speranțe mai poate să aibă negrul? Abstracție făcînd de diferența zdrobitoare de forțe, el este pîndit și de matul imediat la „d8" dacă albul va avea timp să ducă dama de pe cîmpul „d6" la „d8". Din fericire pentru negru, el urmează la mutare. Este suficient să dea șah cu dama de la „a6" la „f1", și regele alb nu se poate refugia decît la „h2"; dama neagră revine cu șah la „f2" și așa la nesfîrșit. Acesta este „șahul etern" care duce totdeauna la remiză.

Diagrama 42 ilustrează o altă poziție în care albul se poate salva prin șah etern.

Diagrama 42



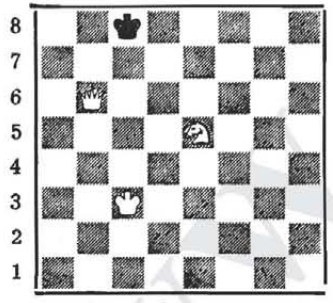
Superioritatea materială a negrului este evidentă, dar albul mută, clarificînd situația: calul

de la „g3" dă șah pe cîmpul „f5", silind regele negru, sufocat de propriile piese, să se refugieze la „f7". Albul dă un nou șah cu calul, de data aceasta la „d6", regele negru vine la „e7", dar urmează iarăși șah cu calul la „f5" și regele negru nu va mai putea scăpa niciodată de șahurile acestui cal năzdrăvan.

Sînt situții în care regele propriu sau al adversarului se află în așa-numita „poziție de pat". Ce înseamnă asta?

Dacă unul din cei doi regi, nefiind atacat de nici o piesă a celuilalt jucător, nu poate muta pe nici un cîmp care să nu se afle în bătaia vreunei piese adverse, atunci se consideră „pat" și partida, oricare ar fi forțele de pe tablă, se încheie prin remiză.

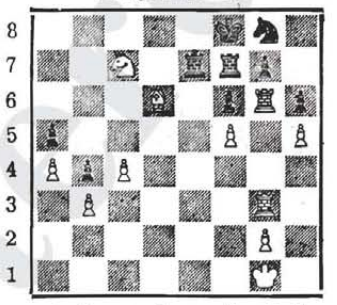
Diagrama 43



În poziția din diagrama 43, jucătorul cu piesele negre *este la mutare*. El nu mai are pe tablă decît regele, în timp ce adversarul său dispune de forțe teribile: dama și calul. Dar toate cîmpurile pe care s-ar putea duce regele negru se află în bătaia damei sau a calului alb. Într-o asemenea situație, regele negru se află în „poziție de pat" și albul trebuie să se mulțumească cu remiza.

Patul poate surveni însă și în poziții cu multe piese pe tablă, cu condiția ca nici una din piesele părții aflate la un pas de înfrîngere să nu-și poată schimba locul în afară de rege, iar acesta, fără să fie atacat, să nu aibă la dispoziție decît cîmpuri amenințate de piese adverse, așa cum am văzut mai înainte.

Diagrama 44



În poziția din diagrama 44, albul, sigur de victorie, aduce calul de la „b5" la „c7" (amenință Cf4—e6), fără să observe că negrul nu mai are ce muta: toți pionii săi sînt blocați, calul de la „g8" nu are nici un cîmp liber pe care să sară, iar turnul este „legat" de nebunul de la „d6".

— Ce înseamnă „legat", bunicule? întreabă puțin mirată Alina.

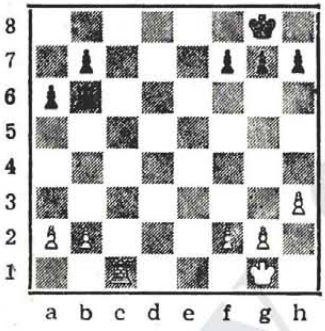
— Dacă o piesă de valoare mică se află pe un cîmp de unde acoperă o piesă mult mai valoroasă sau chiar regele, spunem că această piesă este „legată" sau se află „în legătură". Mutarea acestei piese atrage după sine des-

coperirea unei piese de valoare mare, a cărei pierdere poate duce la dezastru. Dacă piesa legată acoperă regele, ea nu poate fi mutată în nici un caz.

În sfîrşit, o partidă de şah se încheie prin remiză şi în situaţia în care o poziţie se repetă de trei ori, consecutiv sau la diferite intervale de timp, sau cînd se fac 50 de mutări fără să se captureze vreo piesă sau să fie clintit de pe locul său vreun pion. Despre astfel de remize o să aflaţi mai multe după ce veţi învăţa bine jocul.

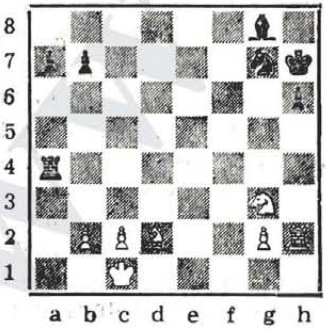
Exerciţii

Diagrama 45



A. Albul joacă şi obţine mat într-o singură mutare.

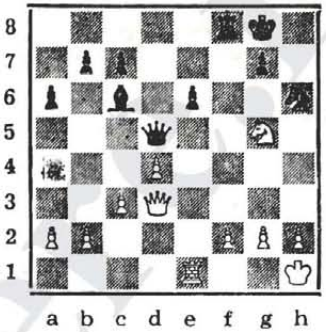
Diagrama 46



B. a) Negrul joacă şi obţine mat într-o singură mutare...

b) Dar dacă albul ar fi la mutare?

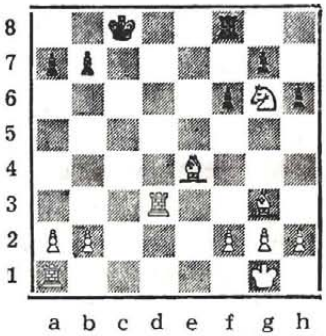
Diagrama 47



C. a) Albul joacă şi dă mat într-o mutare.

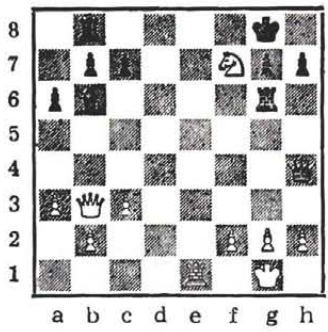
b) Dar dacă ar fi rîndul negrului să mute?

Diagrama 48



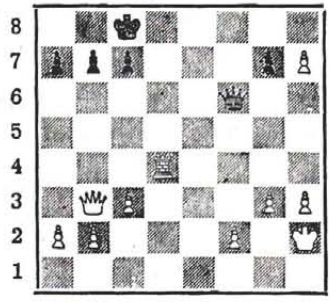
D. Cîte posibilităţi de mat într-o singură mutare are albul?

Diagrama 49



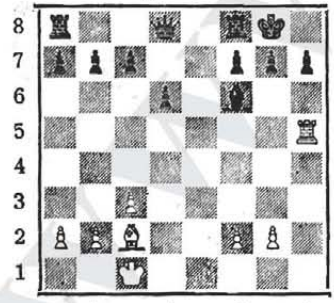
E. Cum și în cîte mutări poate să dea albul mat? Dar negrul?

Diagrama 50



F. Cum poate obține negrul remiza?

Diagrama 51



G. Albul la mutare, poate obține remiza?

Soluții

A. Tc1—c8 ≠

B. a) Ta4—a1 ≠

b) Th2:h6 ≠

C. a) Dd3—h7 ≠

b) Dd5:g2 ≠

D. 1. Ta1—c1 ≠

2. Ne4—f5 ≠

3. Cg6—e7 ≠

E. a) 1.Cf7—h6+ + Rg8—h8

2.Db3—g8+ Tb8:g8

3.Ch6—f7 ≠

b) 1...Dh4:f2+

2.Rg1—h1 Df2:g2 ≠

sau

1...Tg6:g2+

2.Rg1—h1 Dh4:h2 ≠

sau 2. Rg1—f1 Dh4:f2 ≠

F. 1...D:f2+

2.Rh2—h1 Df2—f1+

3.Rh1—h2 Df1—f2+ etc.

G. 1.Nc2:h7+ Rg8—h8

2.Nh7—f5+ (prin descoperire de la turnul din h5) Rh8—g8

3.Nf5—h7+ Rg8—h8

4.Nh3—f5 etc.

CAPITOLUL V

MATURI ÎN POZIŢII SIMPLE

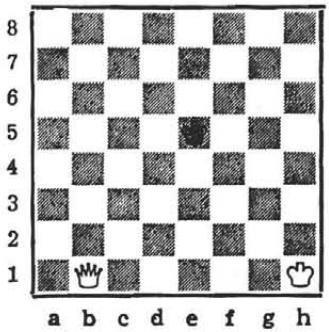
A. REGE ŞI REGINĂ CONTRA REGE

— Copii, îşi începu lecţia bunicul, o partidă de şah poate fi împărţită în trei etape importante: începutul sau „deschiderea" cum ne exprimăm în limbaj şahist, „jocul de mijloc", atunci cînd aproape toate piesele sînt încă prezente pe tablă şi participă la luptă şi „finalul", cînd mai rămîn puţine piese în joc şi cînd cel mai adesea se hotărăşte soarta partidei. Toate aceste etape sau faze ale partidei de şah au multe taine şi particularităţi, pe care o să le învăţaţi pe parcurs.

Înainte de toate însă, trebuie să ştiţi cum să aduceţi regele adversarului în poziţia de mat, cînd dispuneţi de forţe superioare. În absenţa pionilor sau în cazul în care cei existenţi se află într-o poziţie ce nu permite să fie mutaţi ori capturaţi, matul trebuie reuşit în maximum 50 de mutări, altfel partida e declarată remiză. Dacă pe tablă a mai rămas doar numărul strict necesar de piese cu care se poate obţine matul, regele advers trebuie „silit" să se refugieze într-unul din cele patru colţuri ale tablei de şah sau să fie adus pe una din laturile acesteia.

Să începem cu cazul în care una din părţi, albul de exemplu, a rămas cu regele şi regina, iar negrul numai cu regele. Presupunînd că regele negru se află chiar în centrul tablei, să vedem cum îl putem sili să ajungă acolo unde dorim noi (diagrama 52). Rămas singur, regele va căuta să-şi menţină poziţia în centrul tablei şi în acelaşi timp va avea grijă să nu se apropie de regele advers.

Diagrama 52

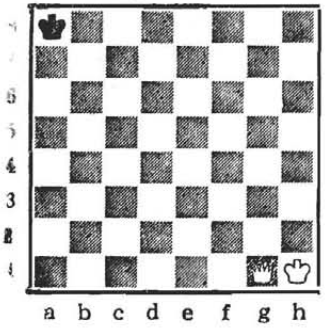


Iată o soluţie: **1.Db1—d3 Re5—e6**

Ca să-şi întîrzie cît mai mult capitularea, regele negru nu trebuie să se apropie de regele alb **2. Dd3—d4 Re6—e7 3.Dd4—d5 Re7—f6 4.Rh1—g2 Rf6—e7 5.Rg2—f3 Re7—e6 6.Rf3—f4 Re6—e7 7.Rf4—f5 Re7—f8 8.Dd5—d7 Rf8—g8 9.Rf5—g6 Rg8—f8** şi urmează acum **10.Df7 #**

Dacă regele negru s-ar găsi într-un colţ opus aceluia în care se află regele alb (diagrama 53), cel mai simplu ar fi:

Diagrama 53



a b c d e f g h

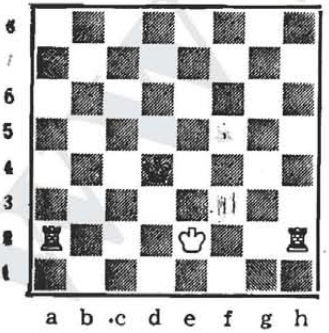
1.Dg1—b1. După mutarea aceasta, regelui negru nu-i mai rămîne decît să se „plimbe" în lungul coloanei „a": **1...Ra8—a7.** Acum, regele alb se va apropia de cîmpul convenabil: **2.Rh1—g2 Ra7—a6 3. Rg2—f3 Ra6—a7 4.Rf3—e4 Ra7—a6 5.Re4—d5 Ra6—a7 6. Rd5—c6** şi, indiferent unde ar muta, regele negru este făcut mat chiar la mutarea următoare, de exemplu: **6...Ra7—a8 7. Db7 #**; sau **6...Ra7—a6** şi regina albă are trei posibilităţi de mat: **7.Db1—a1 #**; sau **7.Db1—a2 #**; sau **7.Db1—b6 #**.

În aceste exemple, regele rămas singur este „forţat" să se refugieze într-unul din colţurile tablei. Trebuie însă să fim atenţi, pentru că uneori el se refugiază „de bunăvoie" acolo, cu speranţa găsirii unei poziţii de pat.

B. REGE ŞI TURNURI CONTRA REGE

Matul se poate realiza uşor dacă regele rămas singur este silit să se refugieze pe una din laturile tablei de şah (diagrama 54).

Diagrama 54



a b c d e f g h

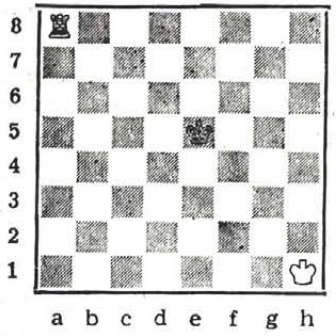
Turnurile încearcă să alunge regele advers spre una din laturile tablei:

1.Ta2—a4+ Rd4—c5 2.Th3—h5+ Rc5—b6 (Ca să împiedice un nou şah cu turnul de pe coloana „a") **3.Ta4—g4** (Turnul trebuie să se îndepărteze cît mai mult de regele pe care îl urmăreşte) **3...Rb6—c6 4.Tg4—g6+ Rc6—d7 5. Th5—h7+ Rd7—e8 6.Tg4—g8 #**

C. REGE ŞI TURN CONTRA REGE

Să vedem una din poziţiile cele mai „fericite" pentru negru: regele său se află în centrul tablei, departe de turnul şi regele alb. Adversarul manevrează piesele călăuzit de acelaşi gînd: restrîngerea spaţiului în care se poate mişca regele negru şi apropierea regelui său. Priviţi poziţia din diagrama 55:

Diagrama 55

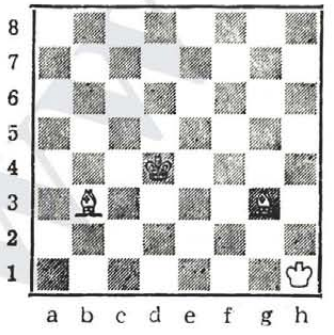


Albul începe: **1.Ta8—d8.** Regele negru trebuie să se îndepărteze de regele alb, dar nu va mai putea trece dincolo de coloana „d": **1...Re5—e6 2.Rh1—g2 Re6—e7 3.Td8—d1 Re7—e6 4.Rg2—f3 Re6—e7 5.Rf3—f4 Re7—f6 6.Td1—d6+ Rf6—e7 7.Rf4—e5 Re7—f7 8.Td6—e6 Rf7—g7 9. Te6—f6 Rg7—h7 10.Re5—f5 Rh7—g7 11.Rf5—g5 Rg7—h7 12.Tf6—f7+ Rh7—h8 13.Rg5—g6 Rh8—g8 14.T** oriunde pe coloana **„f" Rg8—h8 15.Tf8 ±.**

D. REGE ŞI NEBUNI CONTRA REGE

Să începem cu poziţia cea mai avantajoasă pentru negru. Principiul de joc este acelaşi: alungarea regelui negru într-unul din colţuri. Şi în asemenea cazuri, regele alb trebuie să se apropie necontenit de adversarul său (diagrama 56).

Diagrama 56



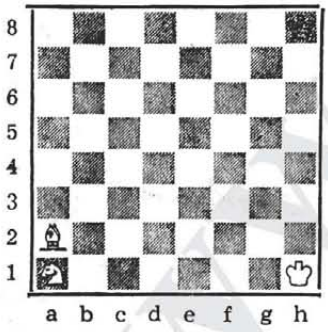
1.Rb1—g2 Rd4—c3 2.Nb3—g8 Rc3—d4 3.Rg2—f3 Rd4—d3 4.Ng3—e5 Rd3—d2 (4... Rd3—c2 5.Rf3—e2) **5.Ng8—h7 Rc2—c1 6.Rf3—e3** (6.Rf3—e2?? pat) **6...Rc1—d1 7.Ne5—b2 Rd1—e1 Nh7—d3 Re1—d1 9.Nb2—a3 Rd1—e1 10.Nd3—b5 Re1—d1 11.Nb5—a4+ Rd1—e1 12.Na3—b4+ Re1—f1 13. Re3—f3 Rf1—g1 14.Na4—b5 Rg1—h2 15.Rf3—g4 Rh2—g1 16.Rf4—g3 Rg1—h1 17.Nb4—c3 Rh1—g1 18.Nc3—d4+ Rg1—h1 19.Nb5—c6 ±**

E. REGE, NEBUN ŞI CAL CONTRA REGE

Obţinerea matului în asemenea cazuri cere foarte multă atenţie, pentru că regele advers găseşte cîmpuri de refugiu mult mai uşor decît în situaţiile precedente. Dacă nu efectuăm mutările cele mai exacte există pericolul să depăşim 50 de mutări şi astfel partida este declarată remiză.

Principiul de căpetenie de care trebuie să ţinem seama constă în forţarea regelui rămas singur să se refugieze într-unul din colţurile tablei de culoarea nebunului. Aşadar, în poziţia noastră (diagrama 57), una dintre cele mai favorabile pentru negru, ne vom strădui să silim regele negru să „fugă" fie către cîmpul „hl", fie către cîmpul „a8".

Diagrama 57



Să vedem cum trebuie condus jocul, astfel încît să găsim calea cea mai scurtă pentru realizarea planului nostru. Desigur, vom începe cu apropierea regelui.

1.Rh1—g2 Rh8—g7 2.Rg2—f3 Rg7—f6 (Regele negru încearcă să se strecoare în mijlocul tablei, tentativă care trebuie preîntîmpinată) **3.Rf3—f4 Rf6—e7** (3...Rf6—g6 4.Ca1—c2 şi, dacă regele negru nu va încerca să se apropie de centru, vom apropia noi calul) **4.Rf4—e5 Re7—f8** (Preferă să ajungă pe ultima orizontală decît să se îndrepte spre colţul periculos de la „a8") **5.Ca1—c2 Rf8—e7 6.Cc2—d4 Re7—f8** (6...Re7—d7 7.Re5—d5 Rd7—c7 8.Rd5—c5 Rc7—d7 9.Na2—f7) **7.Re5—f6 Rf8—e8 8.Cd4—e6 Re8—d7 9.Na2—d5 Rd7—d6 10.Nd5—b3 Rd6—d7 11.Ce6—c5+ Rd7—d6 12.Cc5—e4+ Rd6—d7 13.Nb3—a4+ Rd7—d8 14.Rf6—e6 Rd8—c7 15.Ce4—c5 Rc7—b6 16.Cc5—b3 Rb6—c7 17.Re6—e7 Rc7—b6 18.Re7—d7 Rb6—b7 19.Na4—c6+ Rb7—b6 20.Rd7—d6 Rb6—a6 21.Rd6—c7 Ra6—a7 22.Nc6—b5 Ra7—a8 23.Rc7—b6 Ra8—b8 24.Nb5—d7 Rb8—a8 25.Cb3—c5 Ra8—b8 26.Ce5—a6+ Rb8—a8 27.Nd7—c6 ≠.**

F. REGE ŞI PION CONTRA REGE

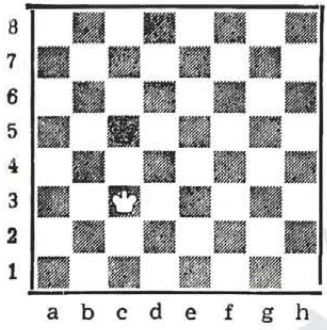
Am aflat mai înainte că minusculul pion poate deveni o forţă teribilă, datorită posibilităţilor sale de a se transforma în orice figură, odată ajuns pe linia de transformare (orizontala a opta pentru alb sau orizontala întîi pentru negru).

Lupta pentru transformare cere însă multă iscusinţă şi aten-

ție: este suficientă o cît de mică inexactitate, pentru ca partenerul aflat în inferioritate să restabilească echilibrul.

Ca să înțelegem cum să jucăm în asemenea situații, vom recurge la un exemplu tipic. Este vorba de așa-numita regulă a „opoziției" sau, mai limpede spus, de poziția celor doi regi unul față de altul (diagrama 58).

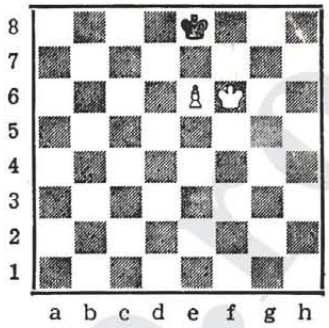
Diagrama 58



Cei doi regi stau față în față dar nici unul nu poate ataca, indiferent cine este la mutare.

Prezența unui pion pe tablă schimbă total situația, dar acum problema „cine este la mutare" devine extrem de importantă. În poziția din diagrama 59, albul are un pion aflat la doi pași distanță de linia de transformare Dacă negrul „este la mutare" nu se mai poate face nimic: regele său va muta la f8, va cîștiga „opoziția" și, odată cu aceasta, se va salva, de exemplu: **1...Re8—f8 2.e6—e7+ Rf8—e8.** Pentru [a-și apăra pionul, albul trebuie să joace **3. Rf6—e6,** după care regele negru este în poziție de „pat".

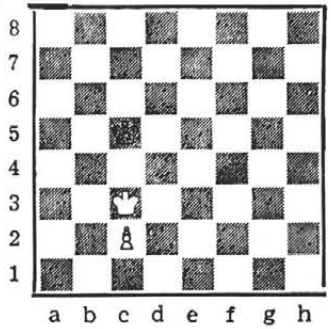
Diagrama 59



Dacă, dimpotrivă, albul este la mutare, cîștigul devine simplu și sigur: **1.e6—e7 Re8—d7 2.Rf6—f7** și pionul nu mai poate fi împiedicat să se transforme în damă, fiind apărat de propriul rege.

Să recurgem la un alt exemplu (diagrama 60).

Diagrama 60

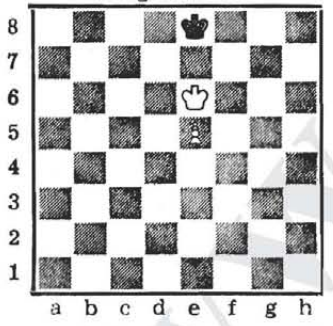


Dacă albul este la mutare, negrul cîștigă „opoziția", indiferent ce ar juca albul și cu aceasta se salvează: **1.Rc3—d3 Rc5—d5 2.c2—c4+** (2.c2—c3 Rd5—c5) **2...Rd5—c6 3.Rd3—d4 Rc6—d6 4.c4—c5+ Rd6—c7 5.Rd4—d5 Rc7—d7 6.c5—c6+ Rd7—c8 7.Rd5—d6 Rc8—d8** și pionul nu se mai poate transforma.

Dacă negrul este la mutare, albul cîştigă cu uşurinţă: **1...Rc5—c6 2.Rc3—c4** (Acum albul menţine opoziţia cu orice preţ. Dacă negrul ar fi jucat 1....Rc5—d5 sau 1...Rc5—b5, albul ar fi răspuns 2.Rc3—b4, în primul caz şi 2.Rc3—d4, în al doilea caz) **2...Rc6—c7 3.Rc4—c5 Rc7—b7 4.Rc5—d6 Rb7—c8 5.Rd6—c6 Rc8—d8 6.c2—c4 Rd8—c8 7.c4—c5 Rc8—d8** (Pierde opoziţia) **8.Re6—b7** şi pionul nu mai întîmpină nici o piedică în drmul său spre transformare.

În exemplul prezentat în diagrama 60, regele alb se află în faţa pionului său, dar în mijlocul tablei; ca atare, cîştigul sau remiza depinde de ordinea la mutare a albului sau a negrului. Poziţia din diagrama 61 seamănă

Diagrama 61

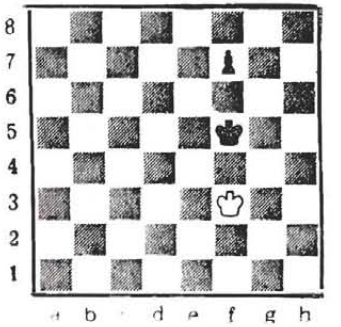


cu aceea din diagrama 60, cu deosebirea că regele negru se află pe ultima orizontală, ceea ce îi diminuează posibilităţile de manevră pentru obţinerea opoziţiei. Într-o astfel de poziţie, indiferent cine este la mutare, partea care are un pion cîştigă uşor. De exemplu, (albul mută) **1.Re6—d6 Re8—d8** (Se caută opoziţia. dar pionul alb are posibilitatea să facă o mutare — în termeni şahişti „să cîştige un tempo" extrem de preţios — după care negrul nu mai poate schimba opoziţia şi pionul se transformă) **2.e5—e6 Rd8—e8 3.e6—e7** (Regele negru nu mai poate ajunge pe cîmpul salvator de la d8) **3... Re8—f7 4.Rd6—d7** şi transformarea pionului este inevitabilă.

Dacă negrul urmează la mutare, jocul albului este mai uşor: **1...Re8—f8 2.Re6—d7 Rf8—f7 3.e5—e6+** şi toate piedicile în calea înaintării pionului au fost înlăturate.

Cele mai favorabile poziţii pentru transformarea pionului sînt acelea în care regele se află în faţa acestuia. Însă şi în asemenea cazuri, jocul trebuie să decurgă foarte exact, pentru că altfel se ajunge la ceea ce numim „opoziţie", favorabilă părţii în inferioritate. De exemplu, în poziţia din diagrama 62, indiferent cine este la mutare, negrul cîştigă

Diagrama 62

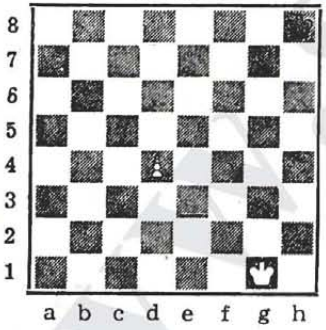


Potrivit celor arătate pînă acum, dacă albul trebuie să mute, pierde opoziţia şi nu se mai poate

opune transformării pionului negru: **1.Rf3—e3 Rf5—g4** sau **1.Rf3—g3 Rf5—e4** și totul este limpede. Să vedem însă ce se întîmplă dacă negrul este la mutare: **1...Rf5—e5 2.Rf3—e3** (În căutarea opoziției) **2...Re5—f6 3.Re3—f3 Re5—f5** (Negrul a cîștigat „opoziția" și pionul său va ajunge nestingherit la linia de transformare) **4.Rf3—e3 Rf5—fg4 5.Re3—f2 Rg4—f4 6.Rf2—e2 Rf4—g3** etc.

În finalurile în care una din cele două părți are un rege și un pion, iar cealaltă numai regele, trebuie să ținem seama și de faptul că pionul nu ajunge la linia de transformare, dacă în momentul în care începe să înainteze se află în același pătrat cu regele advers (Diagrama 63).

Diagrama 63

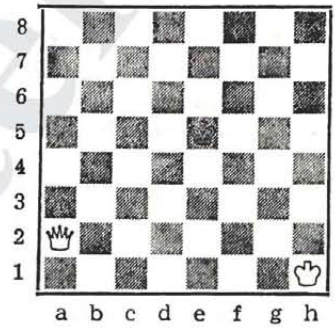


În poziția aceasta, pionul d4 se găsește în același pătrat cu regele negru de la h8 (d4—d8—h8—h4); pe de altă parte, între rege și pion sînt mai puține cîmpuri decît numărul de cîmpuri pe care ar trebui să le parcurgă pionul pînă la linia de transformare. Pionul va fi ajuns de regele advers pe cîmpul „e7", iar dacă regele său va căuta să-i vină în ajutor, negrul cîștigă „opoziția" și se salvează.

Dacă pionul s-ar afla însă pe cîmpul „c4", ar fi în afara pătratului regelui negru și transformarea lui n-ar mai putea fi împiedicată, pentru că numărul cîmpurilor pe care le-ar avea de parcurs pînă la linia de transformare ar fi egal cu acela al cîmpurilor pe care ar trebui să le parcurgă regele pentru a-i ieși în întîmpinare.

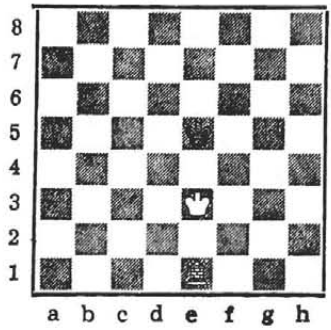
Exerciții

Diagrama 64



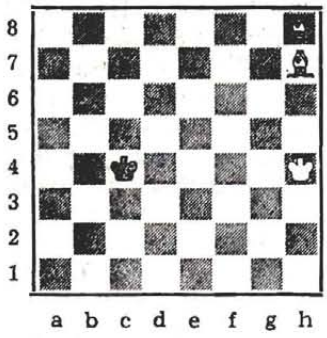
A. Mat cu dama și regele în minimum de mutări.

Diagrama 65



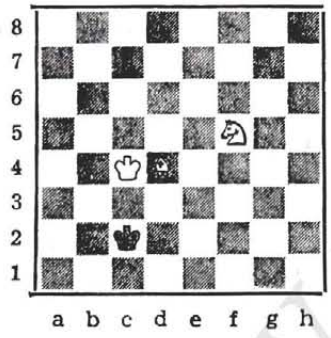
B. Mat cu regele și turnul

Diagrama 66



C. Mat cu regele și cei doi nebuni.

Diagrama 67



D. Mat cu regele, nebunul și calul.

Diagrama 68

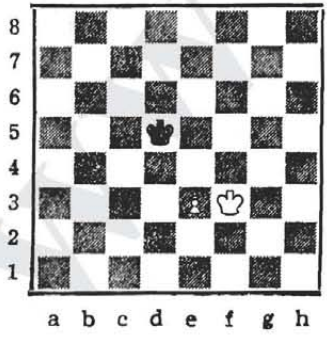


Diagrama 69

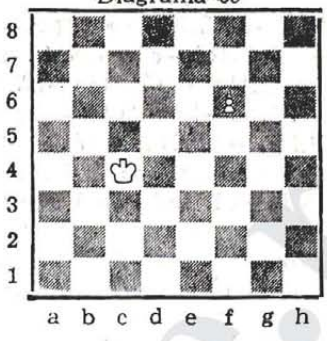
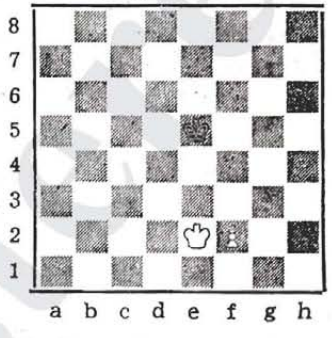


Diagrama 70



E. Transformarea pionilor.

Soluții

A. 1.Da2—d2 Re5—e6 2.Dd2—d4 Re6—e7 3.Dd4—e5 Re7—e8 4.Dd5—d6 Re8—f7 5.Rh1—g2 Rf7—e8 6.Rg2—f3 Re8—f7 7.Rf3—f4 Rf7—e8 8.Rf4—f5 Re8—f7 9.Dd6—d7+ Rf7—f8 10. Rf5—g6 Rf8—g8 11.Dd7—e8 (sau d8 sau g7)#.

B. 1.Re3—d3+ (Prin descoperire) 1...Re5—f5 2.Te1—e4 Rf5—f6 3.Rd3—d4 Rf6—g5 4. Rd4—e5 Rg5—g6 5.Te4—g4+ Rg6—f7 6.Tg4—g5 Rf7—e7 7.Tg5—g7+ Re7—d8 8.Re5—d6 Rd8—c8 9.Tg7—d7 Rc8—b8 10.Td7—c7 Rb8—a8 11.Rd6—c6 Ra8—b8 12.Rc6—b6 Rb8—a8 13.Tc8#.

C. 1.Rh4—g4 Rc4—c5 2.Rg4—f4 Rc5—c6 3.Rf4—e4 Rc6—c5 4.Nh7—g8 Rc5—c6 5.Nh8—e5 Rc6—c5 6.Ng8—d5 Rc3—b5 7. Re4—d4 Rb5—b6 8.Rd4—c4 Rb6—a6 9.Ne5—c7 Ra6—a7 10.Rc4—c5 Ra7—a6 11.Rc5—c6 Ra6—a7 12.Nd5—c4 Ra7—a8 13.Nc7—b6 Ra8—b8 14.Nc4—a6 Rb8—a8 15.Nb6—e3 Ra8—b8 16.Rc6—b6 Rb8—a8 17.Na6—b7+ Ra8—b8 18.Ne3—f4 ≠.

D. 1.Cf5—e3+ Rc2—c1 2. Rc4—c3 Rc1—b1 3.Rc3—b3 Rb1—c1 4.Nd4—c3 Rc1—b1 5.Nc3—d2 Rb1—a1 6.Ce3—c4 Ra1—b1 7.Cc4—a3+ Rb1—a1 8.Nd2—c3≠.

E.a) 1.Rf3—f4 Rd5—e6 2. Rf4—e4 Re6—f6 3.Re4—d5 Rf6—e7 4.Rd5—e5 Re7—d7 5.Re5—f6 Rd7—d6 6.e3—e4 Rd6—d7 7 e4—e5 Rd7—e8 8.Rf6—e6 Re8—f8 9.Re6—d7 Rf8—f7 10.e5—e6+ Rf7—f8 11.e6—e7+ Rf8—f7 12. e8D+; sau 5...Rd7—e8 6.Rf6—e6 Re8—f7 7.e3—e4 Rf8—e8 8.e4—e5 Re8—f8 9.Re6—d7 Rf8—f7 10.e5—e6+ Rf7—f8 etc.

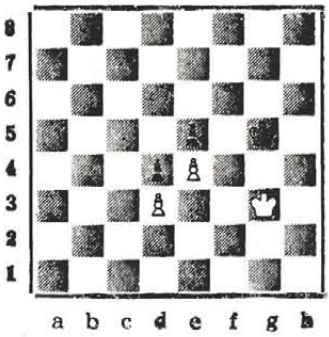
b) 1.Rc4—d5 Rd8—e8 2. Rd5—e6 Re8—f8 3.f6—f7 Rf8—g7 4.Re6—e7 şi pionul se transformă.

c) 1.Re2—e3 Re5—f5 2.Re3—f3 Rf5—e5 3.Rf3—g4 Re5—f6 4.Rg4—f4 Rf6—e6 5.Rf4—g5 Re6—f7 6.Rg5—f5 Rf7—e7 7.Rf5—g6 Rf7—e6 8.f2—f4 Re6—e7 9 f4—f5 Re7—f8 10.Rg6—f6 Rf8—g8 11.Rf6—e7 şi pionul se transformă.

POZIŢII DE ZUG-ZWANG

În finalurile de partidă se întîmplă uneori să ajungem într-o situaţie în care orice am muta „să fie rău", adică să ajungem în poziţii pierdute, cum spun şahiştii, sau să pierdem un avantaj clar care ne-ar fi putut duce la victorie. În asemenea poziţii, cunoscute sub denumirea de *zugzwang*, sîntem siliţi să efectuăm tocmai mutările care ne duc la pierdere sau să irosim posibilităţile de cîştig ce s-ar ivi pe tabla de şah. Spre exemplu, în poziţia din diagrama 71, ambele părţi au cîte doi pioni. Evident, pierderea unuia sau ambilor pioni de către una din părţi marchează înfrîngerea acesteia. Poziţia negrului este mai avantajoasă pentru că atît pionii săi, cît şi regele sînt mai înaintaţi. Dar dacă ne grul este la mutare, tocmai di cauză că *trebuie să efectueze mu rea*, nu va putea să ducă la ş tig poziţia sa **1...Rg4—h5.** (Orice altă continuare duce la pierdere

Diagrama 71



și regele negru nu poate pătrunde în tabăra albului, fără a risca înfrîngerea. Așadar, în acest caz albul, deși este în inferioritate, reușește să se salveze. Dacă, dimpotrivă, albul este la mutare, *orice ar juca este rău*, cu alte cuvinte, este iremediabil pierdut: 1.*Rg3—g2* (Cea mai bună continuare, care constituie în același timp și o cursă, de exemplu: 1...Rg5—f4?? 2.Rg2—f2 și albul obține „opoziția" regilor, salvîndu-se astfel de la înfrîngere) *1...Rg5—g4 ! 2.Rg2—f2 Rg4—f4 3.Rf2 — e2 Rf4 — g3 4.Re2 — d2 Rg3 — f2 5.Rd2 — d1 Rf2 — e3 6.Rd1—c2 Re3—e2* și pionul alb de la „d3" este capturat de negru, ceea ce îi va aduce victoria în cîteva mutări.

Poziții de zug-zwang se pot ivi și în situații mai complexe, uneori chiar în mijlocul partidei. O să le întîlniți atît în partidele proprii, cît și în acelea ale maeștrilor sau marilor maeștri, pentru că sînt numeroase cazurile de jucători cu experiență care cad victime unor asemenea situații

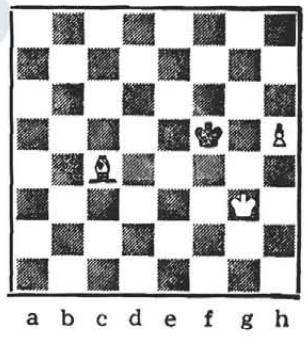
POZIȚII CU CARACTER PARTICULAR

A. REGE, NEBUN ȘI PION CONTRA REGE

Am văzut mai înainte cum se poate obține matul cu doi nebuni, dacă regele advers a rămas singur pe tablă. Cu un singur nebun nu se poate da mat, cînd pe tabla de șah nu se mai află alte piese, în afara celor doi regi. Prezența unui pion, alături de nebun, asigură însă victoria părții care a știut să-l păstreze, ducîndu-l pînă la linia de transformare.

Există totuși o situație în care pionul în plus nu poate fi transformat în regină sau altă figură. În poziția din diagrama 72, albul are un nebun și un pion destul de aproape de linia de transformare. Regele său poate interveni imediat în apărarea

Diagrama 72

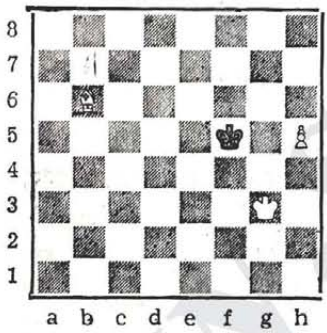


pionului, dar acesta trebuie să ajungă pe cîmpul „h8", pentru a se transforma în regină. Ce observăm? Cîmpul „h8" este negru, în timp ce albul are un nebun care nu poate manevra decît pe cîmpuri albe. Dacă pionul alb s-ar afla pe oricare altă coloană, în

afara celei marginale „h", transformarea sa nu ar putea fi împiedicată. În situația dată însă, toate eforturile albului sînt sortite eșecului: *1.Rg3—h4 Rf5—f6 2. Rh4—g4 Rf6—g7* (Regele negru se îndreaptă fără teamă spre colțul tablei, unde, după cum veți vedea, nu i se poate întîmpla nimic) *3.Rg4—g5 Rg7—h7 4.h5—h6 Rh7—h8 5.Nc4—d3* (5.Rg5—g6 pat) *5...Rh8—g8 6. Rg5—g6 Rg8—h8* și orice ar muta albul, regele negru nu poate fi îndepărtat de cîmpul h8.

Să presupunem acum că albul are un nebun de cîmpuri negre (diagrama 73), în locul nebunului de cîmpuri albe.

Diagrama 73



În această situație, transformarea pionului este inevitabilă, de exemplu: *1.Nb6—e3 Rf5—f6* 2. *Rg3—g4 Rf6—g7* (Regele negru se apropie de cîmpul „h8", dar prezența nebunului alb de cîmpuri negre îl va sili să se îndepărteze de acest cîmp fatal, la timpul potrivit) *3.Rg4—g5 Rg7—h7 4.h5 — h6 Rh7—h8 5.Rg5—g6 Rh8—g8* 6.*h6—h7+* și acum regele negru nu se mai poate retrage pe cîmpul „h8" (6...Rg8—h8) pentru că este făcut mat prin 7.Ne3—d4+. După 6...Rg8—f8 urmează 7.h7—h8D și albul cîștigă ușor.

— Ce învățătură se desprinde din ce v-am spus?

— Spun eu, bunicule, se precipită Alina. Dacă ajungem în final cu un pion situat pe o coloană marginală („a" sau „h") trebuie să avem grijă să păstrăm un nebun de culoarea cîmpului pe care se poate transforma pionul.

— Întocmai, Alina, altfel, acest prețios avantaj material se irosește zadarnic.

B. REGE ȘI DOI CAI ÎMPOTRIVA UNUI REGE SINGUR

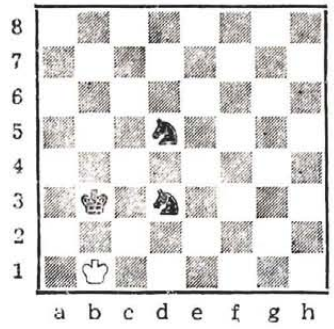
Cătălin stătea pe gînduri, frămîntînd în mîini doi cai.

— Bunicule, dacă rămînem pe tablă cu regele și doi cai, iar partenerul nostru de joc nu mai are decît regele, nu-l putem face mat?

— S-ar putea, Cătălin, îi răspunse liniștit bunicul, dar numai cu condiția ca partenerul să greșească grav. Dacă joacă exact, regele său nu poate fi silit să se refugieze la marginile sau în vreunul din colțurile tablei de șah. Și chiar dacă s-ar găsi într-o astfel de situație, nici atunci nu vom putea obține matul, dacă știe să se apere.

În diagrama 74 este ilustrată o poziție aproape ideală pentru negru.

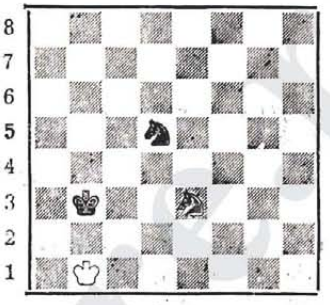
Diagrama 74



Regele alb se află la marginea tablei de șah, la un singur pas de colțul „a1", în imposibilitate de a se refugia spre centru. Ce ar trebui să joace negrul? După *1...Cd5—c3+*, regele alb nu se poate retrage decît la „a1" 2.*Rb1—a1*, dar aici este în siguranță, pentru că negrul nu mai poate da șah, fiind nevoit să se îndepărteze cu regele său sau să mute calul amenințător de la „c3", pentru a evita poziția de pat în care se află regele alb.

Singura posibilitate de mat s-ar concretiza dacă albul ar comite o eroare aproape incredibilă:

Diagrama 75



1...*Cd5—c3+* și dacă albul joacă 2. *Rb1—a1*??? urmează 2... *Cc3—c2 mat*. Astfel de greșeli nu trebuie așteptate deoarece este evident că, după 1...Cf5—c3+, regele alb se retrage la „c1", unde nu-l mai pîndește nici un pericol.

www.scrio.ro

CAPITOLUL VI

NOŢIUNI ELEMENTARE DE TACTICĂ ŞI STRATEGIE

Cătălin şi Alina mişcau abătuţi piesele pe tabla de şah, privindu-şi din cînd în cînd caietele cu notiţe.

— Ce s-a întîmplat, copii? De ce sînteţi aşa de necăjiţi?

— Bunicule, iar ne-a bătut Cristinel. Pe amîndoi. Nu ştim cum face, cum îşi manevrează piesele, dar încet, încet, noi nu mai avem ce juca şi pierdem pioni şi figuri, unele după altele...

— Şi nu greşim, bunicule, îl întrerupse Alina pe Cătălin. Vedem bine cum ne ameninţă ba pionii, ba nebunii sau turnurile, dar nu găsim nici un loc unde să-i punem la adăpost.

— Fără să greşească, nu pierde nimeni o partidă de şah, le spuse bunicul, aşezîndu-se înveselit în fotoliul din faţa măsuţei de şah. Dar, vedeţi voi, de cele mai multe ori „greşim" fără să ne dăm seama că „am greşit". Adversarului nostru nu-i mai rămîne decît să observe greşeala şi să găsească apoi mutările cele mai potrivite, pentru ca „să ne pedepsească".

Unele greşeli sînt rezultatul neatenţiei cu care mutăm piesele pe tabla de şah. Altele, cele mai multe, de care ne dăm seama mult mai tîrziu, sînt pricinuite de lipsa unui *plan de joc* bine chibzuit, pe care să-l urmărim cu dibăcie, fără să scăpăm din vedere însă planurile partenerului nostru.

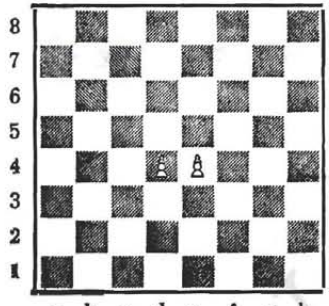
V-am spus că scopul fiecăruia din cei doi parteneri de joc este aducerea regelui advers în poziţie de mat. Dar pînă la atingerea acestui scop mai sînt multe de făcut: cîştigarea pas cu pas a cît mai multor piese adverse, descoperirea curselor ce ni se întind, eliminarea de pe tablă a pieselor ce stau în calea atacului nostru etc.

Toate acestea fac parte din *planul de joc* pe care trebuie să ni-l imaginăm încă de la începutul partidei. Aceasta presupune însă cunoaşterea altor cîteva secrete ale şahului. Aţi văzut că o piesă de şah, fie chiar un simplu pion, are cu atît mai multe posibilităţi de acţiune cu cît se află mai aproape de centrul tablei. Aici se găsesc patru cîmpuri: „d4", „d5", „e4", „e5", care formează, la rîn-

dul lor, un pătrat. Este limpede că jucătorul care reuşeşte să ocupe aceste cîmpuri cu pioni sau cu figuri obţine un mare avantaj în comparaţie cu partenerul său de joc.

Să privim diagrama 76. Albul are doi pioni plasaţi pe cîmpurile „d4" şi „e4". Se mai poate instala vreo piesă a adversarului pe cîmpurile „c5", „d5", „e5" sau „f5", fără să fie în pericol de a fi capturată? Bineînţeles că nu. Aşadar, aceşti doi pioni albi ţin sub supraveghere sau, în limbaj şahist, controlează patru cîmpuri din tabăra adversarului.

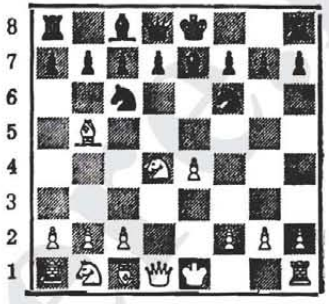
Diagrama 76



La rîndul său, negrul va face tot ce îi va sta în putinţă pentru eliminarea acestor pioni atît de primejdioşi sau — întrucît mutările se succed una după alta — va încerca şi el să plaseze pioni sau figuri în centru pentru a controla cît mai multe cîmpuri din tabăra albului. Astfel, încă de la primele mutări începe o adevărată bătălie pentru stăpînirea sau controlul acestor cîmpuri centrale. Jucătorul care atinge mai repede acest ţel are mai mulţi sorţi de izbîndă în final.

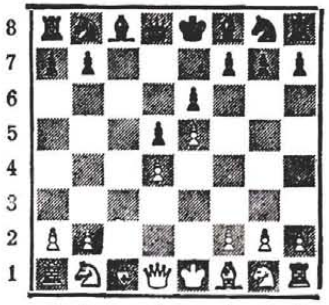
Ca să înţelegem mai bine ce înseamnă ocuparea sau controlul centrului, să examinăm poziţia rezultată după mutările: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 Cg8—f6 4.d2—d4 e5:d4 5.Cf3:d4 Nf8—e7.

Diagrama 77



Dacă negrul ar efectua aceste mutări, bătălia pentru centru ar fi categoric cîştigată de către alb. Dar negrul luptă şi el pentru cîmpurile centrale sau măcar pentru eliminarea pieselor albe care ocupă ori controlează aceste cîmpuri. De exemplu: 1.e2—e4 e7—e6 2.d2—d4 d7—d5 3.e4—e5 c7—c5 4.c2—c3 c5:d4 5.c3:d4.

Diagrama 78

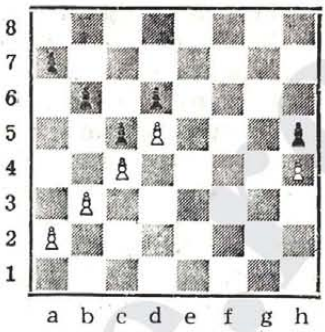


Este adevărat, albul are doi pioni în centru, iar negrul unul singur. Dar pionul alb de la „d4" poate fi ușor eliminat pentru că nu poate fi apărat decît de figuri. De aici se desprinde o altă învățătură ce trebuie reținută: un pion care nu poate fi susținut de vreunul din pionii proprii este considerat „slab" și va deveni repede ținta atacurilor adversarului.

Un mare șahist a spus cîndva că pionii sînt „scheletul" jocului de șah, elementul de sprijin al tuturor acțiunilor întreprinse atît în atac, cît și în apărare.

Cele mai puternice poziții ale pionilor sînt chiar acelea pe care le ocupă la începutul jocului: linia a doua pentru alb și linia a șaptea pentru negru. Pe măsură ce înaintează, pionii devin mai vulnerabili, pentru că odată intrați în vîrtejul luptei, riscă să fie atacați și capturați de piesele adverse. De aceea, mutarea pionilor trebuie făcută cu multă grijă, cu atît mai mult cu cît calea de întoarcere le este definitiv barată. În măsura în care le vom asigura o apărare permanentă îi vom păstra mai mult timp pe tablă. Spre edificare vom recurge la cîteva exemple. În poziția din diagrama 79, atît albul, cît și negrul au cîte cinci pioni, dar în timp ce șirul de pioni albi „b3—c4—d5" este apărat de pionul „a2", pionul negru de la „d6" nu mai poate fi apărat decît de o figură. Pe coloana „h", cei doi pioni (alb și negru) sînt la fel de slabi. Așadar, albul are patru pioni tari și unul slab, pe cînd negrul are numai

Diagrama 79

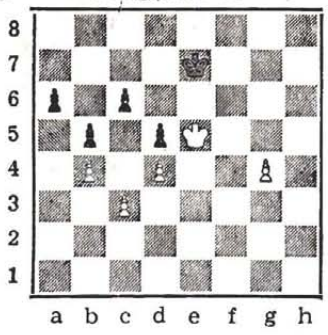


trei pioni tari, ceilalți doi fiind slabi. Evident, avantajul este de partea albului.

Modul în care sînt așezați pionii pe tabla de șah la un moment dat al partidei se numește *structură*. În consecință, vom spune, în cazul nostru, că structura de pioni a albului este mai sigură decît aceea a negrului.

Șirurile de pioni „a2", „b3", „c4", „d5" sau „a7", „b6", „c5" se numesc lanțuri de pioni. Acestea au totdeauna la bază (locul de începere) un pion „tare" care apără întreg lanțul (pionul „a2" pentru alb sau „a7" pentru negru). Pentru a ataca cu maximum de eficiență un lanț de pioni este necesar să începem cu baza acestuia. De exemplu, în poziția din diagrama 80, numărul pionilor albi și negri este egal: cîte patru de fiecare parte. Pionul alb de la „g4" se află într-o situație deosebită: în calea sa spre transformare el nu va mai întîlni nici un pion negru. Rețineți: *nici un pion advers*! Un astfel de pion, al cărui drum spre linia de transformare nu poate fi barat decît de o

Diagrama 80



figură, se numește *pion liber*. Existența unui pion liber pe tabla de șah atrage după sine aproape întotdeauna victoria părții căreia îi aparține.

În cazul nostru, pionul alb „g" nu poate fi oprit decît de regele negru. Dar, silit să se interpună în calea pionului „g", regele negru va lăsa pradă regelui alb toți pionii de pe celălalt flanc al tablei de șah: 1.g4—g5 Re7—f7 2.Re5—d6 și pionii negri nu mai au salvare.

Se întîmplă uneori ca pionii să ajungă într-o situație ca aceea din diagrama 81. Din punct de vedere numeric, pionii sînt egali, dar în ceea ce privește structura, avantajul negrului este suficient pentru a-i asigura victoria. De unde rezultă acest avantaj? Simplu: cei doi pioni albi dubli, cum se numesc, sînt blocați de un singur pion negru. Este ca și cum albul ar avea un pion în minus. De reținut faptul că existența a doi pioni de aceeași culoare pe aceeași coloană este un dezavantaj, care de cele mai multe ori duce la pierdere, mai ales dacă sînt blocați și neapărați de alți pioni. În exemplul nostru, albul este pierdut, indiferent ce ar juca: dacă va încerca să captureze pionul negru de la „c4" (1.Re2—e3 Re7—f6 2.Re3—d4 Rf6—f5 3. Rd4:c4 g5—g4) pionul „h" se transformă, iar dacă se va îndepărta spre pionii negri de pe coloanele „g" și „h" (1.Re2—f3 Re7—f6 2.Rf3—f4 Rf6—g6) va fi silit să se retragă (3.Rg4—f3 Rg6—f5 4.Rf3—f2 g5—g4 5.h3:g4 Rf5:g4) și, în schimbul pionului „h", regele negru va culege fără nici o greutate pionii „c2" și „c3".

Sînt însă și poziții în care situația pionilor nu prezintă riscuri nici pentru alb, nici pentru negru (diagrama 82).

Diagrama 81

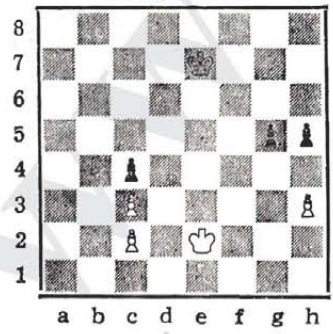
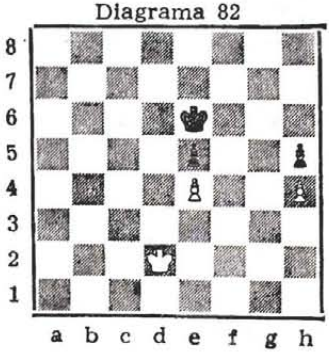


Diagrama 82



Prin ce am putea caracteriza această poziție? Nici unul dintre cei doi regi nu poate pătrunde în tabăra celuilalt din cauza perechilor de pioni e4—e5 și h4—h5. Singura cale de acces ar fi pe flancul damei, dar acolo, dacă jucăm corect, cei doi regi se vor bloca reciproc și rezultatul partidei va fi egal, indiferent cine va urma la mutare. Iată, așadar, o altă învățătură demnă de reținut: pionii trebuie astfel plasați, încît să nu împiedice pătrunderea propriilor figuri în poziția adversarului.

FORȚA FIGURILOR

Cea mai puternică figură de pe tabla de șah este regina, urmată, în ordine, de turnuri și de nebuni sau cai. Forța reginei, dacă nu mai sînt alte piese pe tablă, poate fi echilibrată de două turnuri sau trei figuri ușoare (Diagramele 83 și 84).

Diagrama 83

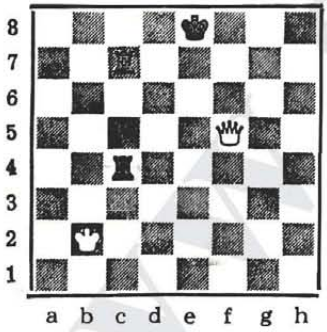
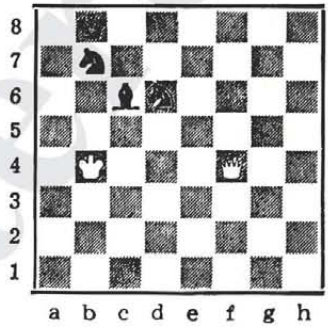


Diagrama 84



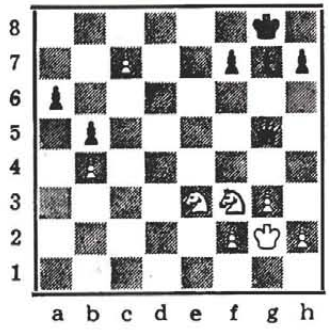
În asemenea cazuri, oricum va manevra albul nu poate dizloca turnurile sau cele trei figuri ușoare care îl apără pe regele negru astfel încît partida se va încheia remiză.

În comparație cu nebunul, turnul este mai puternic pentru că poate ataca și cîmpuri albe și cîmpuri negre. Nebunii și caii au forțe aproximativ egale, însă perechea de nebuni este mai puternică decît cei doi cai.

Forța figurilor depinde însă foarte mult de poziția pe care o ocupă pe tabla de șah în diferite momente ale partidei. În poziția din diagrama 85 regina neagră, orice ar juca, nu poate preîntîmpina matul, fără să se lase capturată.

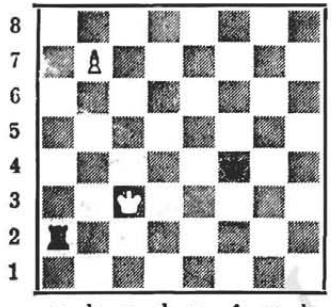
Pionul alb de la „c7" mai are de făcut o singură mutare pentru a se transforma în damă și regele negru este mat.

Diagrama 85



În exemplul ilustrat în diagrama 86, turnul negru nu mai are nici o putere în faţa pionului alb de la „b7".

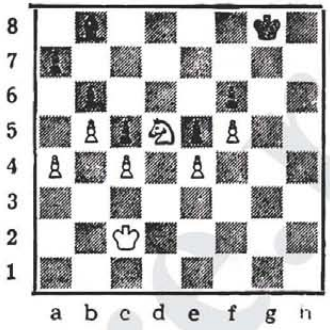
Diagrama 86



După ce dă şah la „a3" (1... Ta2—a3+ 2.Rc3—b2), turnul nu poate juca la „b3", unde ar fi capturat de regele alb, nici la „a8", unde ar ajunge în bătaia pionului alb (b7:a8D) şi negrul pierde partida.

De reţinut că forţa calului este aproximativ egală cu aceea a nebunului, dar în poziţiile cu pioni mulţi pe tablă, de cele mai multe ori, calul este mai util, mai ales dacă nebunul adversarului este împiedicat în deplasările sale de proprii pioni. Un astfel de nebun este denumit „rău".

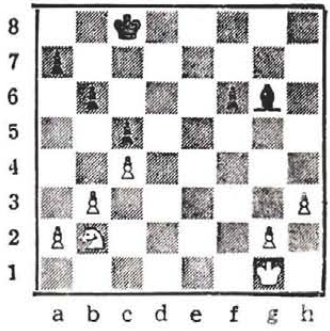
Diagrama 87



Desigur, calul alb nu e capabil să facă mat regele negru, dar el poate captura unul sau mai mulţi pioni de pe flancul damei, pregătind astfel condiţiile pentru transformarea unui pion alb: 1. Cd5—e7+ Rg8—f8 2.Ce7—c6 şi cîştigă un pion. În continuare, nebunul negru este silit să rămînă în preajma pionilor săi, pentru a-i apăra, în timp ce calul alb devine complet liber în mişcările sale.

În alte cazuri (vezi diagrama 88), nebunul este mai puternic decît calul:

Diagrama 88

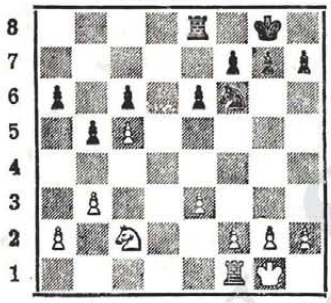


1...*Ng6—b1* 2.*a2—a3* *Nb1—a2* 3.*b3—b4* *c5:b4* 4.*a3:b4* *a7—a5* 5.*b4:a5* *b6:a5* 6.*Rg1—f1* *Na2—b3* 7.*Rf1—e1* *a5—a4* 8.*Cb2—d3* *a4—a3* 9.*Cd3—c1* *Nb3:c4* și, pentru a împiedica transformarea pionului „a", albul trebuie să renunțe la cal.

COLOANE ȘI DIAGONALE DESCHISE

Coloanele pe care nu se mai află nici un pion se numesc *deschise*. Ocuparea sau controlul acestora are o importanță deosebit de mare. În poziția din diagrama 89, structura de pioni a negru-

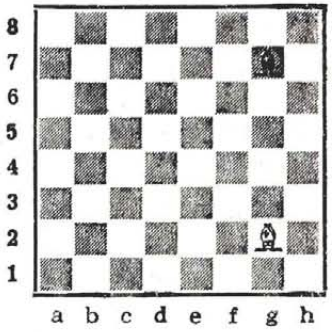
Diagrama 89



lui pe flancul damei este slabă (pionii „a6" și „c6" nu sînt apărați de alți pioni). În consecință, eforturile albului trebuie să fie îndreptate spre atacarea și capturarea acestor pioni. Ce se mai poate observa? Pe coloana centrală „d" nemaiexistînd nici un pion, prima grijă a albului — dacă urmează la mutare — este să-și aducă turnul pe această coloană, de unde îi va fi ușor să pătrundă în poziția regelui negru. Așadar: 1.*Tf 1—d1* *Te8—c8* 2.*Td1—d6* *Cf6—e8* 3.*Td6—d7* *Tc8—c7* 4.*Td7—d8* *Rg8—f8* 5. *Cc2—d4* *Rf8—e7* 6.*Td8—a8* și pionii negri nu mai pot fi apărați în mod satisfăcător.

În cursul unei partide de șah, un rol important revine *diagonalelor deschise* sau controlate de una din părți; încă de la începutul partidei fiecare jucător are grijă să-și plaseze nebunii în așa fel încît să controleze o anumită diagonală, uneori mai lungă, alteori mai scurtă. Astfel, au posibilitatea să supravegheze îndeaproape tot ceea ce se întîmplă pe aceste diagonale. În poziția din diagrama 90, nebunul alb de la „g2" contro-

Diagrama 90



lează diagonala „a8—h1". Ca atare, nici o piesă neagră nu se va

putea instala pe această diagonală, fără să fie în pericol de a fi capturată.

La rîndul său, negrul controlează diagonala „a1—h8".

Fiecare jucător trebuie să joace astfel încît numărul de cîmpuri amenințate pe diagonalele deschise să fie cît mai mic sau, cum spunem în termeni șahiști, să *închidă* diagonala periculoasă. Cum se pot realiza aceste intenții o să vedem mai tîrziu, atunci cînd ne vom ocupa de un capitol extrem de important în desfășurarea unei partide de șah, și anume cînd vom învăța cum trebuie să deschidem jocul, care sînt cele mai potrivite mutări la începutul unei partide de șah.

www.stere.ro

www.stere.ro

PARTEA A II-A

www.stere.ro

www.stere.ro

CAPITOLUL I

ÎNCEPEREA JOCULUI

Înainte de prima mutare, toate piesele sînt așezate pe tablă într-o anumită ordine. De foarte multe ori, soarta partidei sau rezultatul pe care îl urmărim depinde de felul în care vom efectua primele mutări, astfel încît să aducem cît mai repede în joc pioni și figuri, să le plasăm pe cîmpurile cele mai potrivite, fără să neglijăm apărarea propriei poziții.

Prima parte a partidei — șirul de mutări efectuate în scopul mobilizării sau concentrării forțelor — se numește *deschidere*. În această fază a partidei de șah, fiecare dintre cei doi jucători se străduiește, pe de-o parte, să-și dezvolte armonios piesele în cel mai scurt timp posibil, iar pe de altă parte, să-l împiedice pe adversar să facă același lucru. În deschidere se dă o luptă interesantă care va fi cîștigată de jucătorul care știe mai bine, mai precis, cum să-și dezvolte pionii și figurile, pentru ca mai tîrziu să-i fie mai ușor să-și construiască planul de joc menit să ducă la prinderea regelui advers.

Cei mai străluciți maeștri din îndelungata istorie a șahului au studiat cu atenție această primă fază a partidei — deschiderea — găsind numeroase metode sau căi de joc pentru atingerea scopului urmărit. S-au constituit astfel diferite „sisteme de joc" și, în cadrul fiecăruia, mai multe „variante" cu caracteristici sau particularități distincte.

Indiferent însă de caracterul sistemului de joc ales, adică de particularitățile „deschiderii", trebuie respectate cîteva principii fundamentale care nu pot fi încălcate fără consecințe, uneori destul de grave, asupra evoluției jocului:

1. Dezvoltarea (aducerea în joc) a pieselor trebuie realizată repede și armonios, ținînd seama atît de scopul propus, cît și de felul în care joacă partenerul.

2. Este necesară ocuparea cu figuri sau cu pioni a centrului tablei de șah sau cel puțin controlarea acestuia cu mijloace sigure și eficiente.

3. Ordinea mutărilor trebuie astfel aleasă, încît să se evite răspunsurile „forțate" la acțiunile adversarului.

4. Este recomandabil să nu jucăm de mai multe ori aceeași piesă — pion sau figură — dacă nu este absolut necesar. Aceasta înseamnă pierdere de timp ceea ce atrage după sine întîrzierea în dezvoltare, în mobilizarea și concentrarea forțelor.

5. Mutarea pionilor se efectuează cu grija de a deschide cît mai repede căi de pătrundere pentru figurile ușoare sau grele. În același timp, la mutarea unui pion trebuie avute în vedere următoarele amănunte:

— pionul este singura piesă care, după ce a fost mutată, nu mai poate reveni niciodată la locul său de plecare;

— pionii trebuie astfel plasați, încît structura lor să fie cît mai solidă, adică să fie cît mai bine apărați și să nu contracareze posibilitățile de dezvoltare a figurilor;

— este necesar ca lanțurile sau liniile de pioni să asigure un adevărat zid de apărare în jurul regelui propriu.

6. Toate mutările trebuie să aibă un scop bine definit, un anumit rost în sistemul de joc ales.

Aceste principii sînt bine ilustrate în fiecare tip de deschidere. Există un întreg capitol al șahului, căruia i se consacră studii amănunțite, îmbogățite de-a lungul anilor de practica maeștrilor, în permanentă căutare de idei noi, de mutări noi, nefolosite încă, de combinații sau manevre surprinzătoare. Întreg acest capitol cuprins în ceea ce numim „teoria deschiderilor", trebuie bine cunoscut atît în privința ordinii mutărilor, cît și a sensului și particularităților tipurilor de deschidere.

Fiecare jucător are un anumit temperament, un stil de joc propriu. Concomitent cu alegerea tipului de deschidere care i se potrivește mai bine, el trebuie să ia în considerare și stilul de joc al adversarului, să fie pregătit să facă față oricărui sistem sau variante de joc ce i s-ar impune. Toate acestea reprezentînd rezultatul unui studiu îndelungat și atent fac obiectul preocupărilor noastre în paginile următoare.

În teorie, deschiderile sînt clasificate — în funcție de caracterul pozițiilor ce pot surveni pe tabla de șah după un anumit număr de mutări — în mai multe categorii:

I. *Jocurile deschise* — încep, fără excepție, cu mutarea 1.e2—e4 e7—e5.

Din această categorie fac parte:

a) deschiderea centrală: 1.e4 e5 2.d4

b) Gambitul regelui: 1.e4 e5 2.f4

c) Partida vieneză: 1.e4 e5 2.Cf3

d) Deschiderea nebunului: 1. e4 e5 2. Nc4

e) Apărarea Philidor: 1.e4 e5 2.Cf3 d6

f) Apărarea rusă: 1.e4 e5 2. Cf3 Cf6

g) Partida scoţiană: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4

h) Partida spaniolă: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5

i) Partida italiană: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4

j) Jocul celor doi cai: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6

k) Jocul celor trei cai: 1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Cc3 Nb4

l) Jocul celor patru cai: e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6

II. *Jocurile semideschise* — se caracterizează prin răspunsul negrului la mutarea albului 1.e2—e4, diferit de răspunsul specific jocurilor deschise.

a) Apărarea siciliană: 1.e4 c5

b) Apărarea franceză: 1.e4 e6

c) Apărarea Caro-Kann: 1.e4 c6

d) Apărarea Alehin: 1.e4 Cf6

e) Apărarea scandinavă: 1. e4 d5

III. *Jocurile închise şi semiînchise* — includ deschiderile în care albul începe jocul prin mutarea 1.d2—d4. În raport de răspunsul negrului se diferenţiază:

a) Gambitul damei acceptat: 1.d4 d5 2.c4 d:c4

b) Gambitul damei refuzat: 1.d4 d5 2.c4 e6

c) Apărarea slavă: 1.d4 d5 2.c4 c6

d) Deschiderea pionului damei: 1.d4 d5 2.Cf3 sau 2.Cc3

e) Apărarea Tarrasch: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 c5

f) Apărarea Nimzovici: 1. d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4

g) Indiana regelui: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7

h) Indiana damei: 1.d4 Cf6 2.c4 3.Cf3 b6

i) Apărarea Grünfeld: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5

j) Apărarea Benoni: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5

k) Apărarea olandeză: 1.d4 f5

l) Apărarea Pi-r-uf: 1.d4 g6

IV. *Jocurile de flanc* — se caracterizează prin încercarea albului de a dezvolta la început unul din flancurile poziţiei sale, renunţînd la mutările 1.e2—e4 sau 1.d2—d4, pe care le va efectua mai tîrziu.

a) Deschiderea engleză: 1.c4

b) Deschiderea Reti: 1.Cf3

www.sah.ro

CAPITOLUL II

JOCURI DESCHISE

În această categorie se încadrează, după cum am văzut, acele deschideri care încep cu mutarea 1.e2—e4 e7—e5. Scopul lor îl constituie înaintarea pionilor în centru, deschiderea imediată a diagonalelor și scoaterea rapidă în joc a figurilor. În general, lupta se dă pentru stăpînirea centrului, obținerea și menținerea inițiativei. Asemenea deschideri permit atacuri directe și, datorită posibilităților tactice care survin în pozițiile ce rezultă, partidele sînt mai spectaculoase.

Din aceeași categorie de deschideri fac parte și gambitele, în care una din părți (de cele mai multe ori albul) sacrifică un pion, căutînd să obțină în schimb un avans de dezvoltare (adversarul pierde timp cu luarea pionului), înlăturarea unui pion central și eliberarea unor cîmpuri avantajoase pentru plasarea optimă a propriilor figuri. Gambitele s-au jucat foarte mult în secolul trecut; în zilele noastre se întîlnesc însă din ce în ce mai rar în practica turneelor.

Cuvîntul „gambit" provine de la expresia italiană „dare il gambetto" care înseamnă „a pune piedică". Într-adevăr, dacă privim tabla de șah după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.f2—f4 (Gambitul regelui), observăm că negrul, tentat să captureze pionul neapărat, este împiedicat în continuarea normală a dezvoltării pieselor sale.

Pe parcursul acestui capitol vom vedea concret ce înseamnă un gambit.

Și acum, să urmărim împreună cum se desfășoară jocul, în tipurile de deschidere amintite.

GRUIA LUI NOVAC
(Deschiderea centrală)

— Ce carte ne-ai adus, bunicule?

— „Gruia lui Novac", de Petre Dulfu. Ştiţi cine a fost Gruia?

— Un... haiduc... vestit, şopti nu tocmai sigur de sine Cătălin.

— Nu, Cătălin, Novac şi fiul său Gruia n-au fost haiduci. S-au bătut însă crîncen — au trecut de atunci mai mult de două veacuri — cu cete de jefuitori veniţi de peste Dunăre, pe meleagurile Olteniei. Vestea vitejiei lor ajunsese departe, tocmai în inima imperiului otoman. Mirat de isprăvile lor şi mai ales supărat că nu le putea veni nimeni de hac, sultanul a poruncit unui paşă să treacă Dunărea spre ţinuturile româneşti şi să-i aducă degrabă vii sau morţi.

Paşa a pornit cu oastea de ieniceri şi spahii, îndreptîndu-se pe drumurile cele mai scurte către bătrînul fluviu, convins că nu va avea de făcut decît un semn şi totul îi va cădea la picioare. Dar se înşela cumplit mîndrul paşă. Nici nu-şi trecuse bine toţi soldaţii dincolo de Dunăre, cînd pe vîrful unei coline destul de înalte a zărit oameni care parcă îl aşteptau (**1.e2—e4**). Cercetaşii trimişi înainte (**1...e7—e5**) să vadă ce rosturi aveau oamenii aceia acolo nu i-au adus veşti îmbucurătoare: bătrînul Novac, obişnuit de zeci de ani să înfrunte cetele răzleţe de jefuitori, chema de zor în jurul său voinici de nădejde, de prin toate satele vecine.

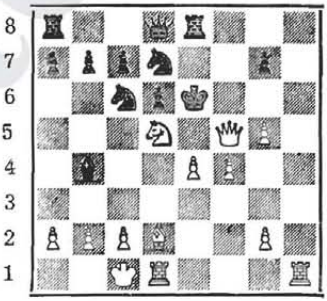
Paşa căzu pe gînduri. De-abia după primele hărţuieli (**2.d2—d4 e5:d4 3.Dd1:d4**), cînd îl văzu pe Gruia însuşi, fiul lui Novac, călărind mîndru prin faţa ienicerilor săi îşi veni în fire şi dădu noi porunci de înaintare (**3... ...Cb8—c6**). Intuind viclenia paşei, Novac îşi rechemă fiul, care era pe punctul de a fi înconjurat de spahii, şi aşează la pîndă alte grupuri de săteni, călări sau pedeştri (**4.Dd4—c3 Cg8—f6 5.Cb1—c3**).

Generalul otoman dispunea de o adevărată armată. Îşi închipuia că un atac îndrăzneţ (**5... ...Nf8—b4**) avea să bage spaima în sătenii înarmaţi doar cu ce găsiseră pe la casele lor. Se înşela însă vicleanul paşă. Cu Novac şi Gruia alături, oamenii prinseră curaj şi se avîntară împotriva ienicerilor şi spahiilor (**6.Nc1—d2**).

Zîmbetul de pe faţa paşei începu să se şteargă; venise aici cu credinţa că mai degrabă va face o plimbare, nicidecum că se va angaja într-o adevărată bătălie, al cărei sfîrşit îl îngrijora. Hotărî să încheie totul cît mai repede, mai ales că pe colinele unde se aflau Novac cu sătenii săi se vedeau pregătiri intense, nu numai de apărare (**6...0—0 7.0—0—0 Tf8—e8**

8Nf1—c4), ci și de atac. Situația devenise periculoasă. Cu Dunărea în spate și sătenii hotăriți în față, pașa nu se simțea deloc la largul său. Nu era lipsit nici de pricepere, nici de vitejie; în sinea sa era însă nevoit să recunoască că nu cîntărise suficient curajul celor pe care dorea să-i aducă la ascultare. Dar nici înapoi nu mai putea da. Lupta trebuia începută fără întîrziere (**8...d7—d6 9.Cg1—f3 Ne8—e6 10.Nc4:e6 Te8:e6 11.Cf3—g5**) Cînd se pomeni amenințat chiar în tabăra sa, dădu ordin de retragere (**11...Te6—e8**) apărîndu-se cu greu de hărțuielile sătenilor (**12.f2—f4 h7—h6**). Gruia spumega de furie căci tatăl său nu-l lăsa să se repeadă în bătălie, așa cum îi era obiceiul. Își cunoștea însă părintele și bănuia că totul se desfășura după un plan iscusit, în care își va avea și el rolul său bine stabilit. Nu a trebuit să aștepte prea mult. Cîțiva săteni, răsăriți de cine știe unde, se apropiară de spahiii din preajma lor ținînd strîns în mîini furci și topoare (**13.h2—h4**). Brusc, încăierările se întețiră (**13...h4:g5 14.h4:g5 Cf6—d7**) și semnalul atît de mult dorit de Gruia fu dat. Înfigîndu-și adînc pintenii în coastele calului, sosi într-o clipită lîngă tatăl său (**15.Dc3—h3**) și cuprinse cu privirea sa ageră adăpostul pașei, care se pregătea de fugă (**15...Rg8—f8**). Nu mai era nevoie să i se spună ce avea de făcut. Străbătu în cîteva clipe distanța ce-l despărțea de locul unde își comanda pașa trupele (**16.Dh3—h8+**). Era cît pe-aci ca sabia sa necruțătoare să-și atingă ținta. Panica, spaima de moarte, dușmanii cei mai primejdioși ai luptătorilor, puseseră stăpînire și pe pașă și pe ienicerii și spahiii săi. Li se părea că dealurile din jur se prăvălesc din toate părțile asupra lor. Fuga, numai fuga putea să-i mai scape. Renunțară la orice încercare de rezistență (**16...Rf8—e7 17.Cc3—d5+ Re7—e6 18.Dh8—h3+**). Năucit de spaima morții apropiate, pașa chema desperat ienicerii (**18...f7—f5**). Dar sabia neiertătoare a lui Gruia îi zdrobi rînd pe rînd. Ultimul care căzu răpus fu însuși pașa (**19.Dh3:f5+**).

Diagrama 91



DESCHIDEREA CENTRALĂ

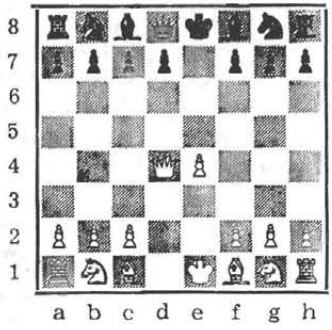
Printre principalele căi de începere a unei partide de șah se numără și Deschiderea centrală, foarte mult apreciată în secolul trecut. Astăzi, acest sistem se întîlnește foarte rar în practica

turneelor pentru că, după cum vom vedea, dama albă iese prea repede în joc și albul este silit să piardă timp pentru a o aduce pe cîmpul „g3", de unde poate exercita o presiune puternică asupra rocadei mici a negrului.

Mutările caracteristice ale Deschiderii centrale sînt:

1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.D:d4

Diagrama 92



Dacă, în loc de 3.D:d4, albul sacrifică un pion, pentru a grăbi ritmul dezvoltării prin 3.c2—c3, se ajunge la un alt tip de deschidere, denumit Gambitul nordic, de asemenea foarte rar folosit de maeștrii șahului contemporan.

În Gambitul nordic, jocul poate decurge astfel: 3.c3 d:c3 4.Nc4 c:b2 5.N:b2 d6 6.f4 Cd7 7.Cf3 Cc5 8.Cg5 Ch6 9.0—0, cu șanse egale pentru ambele părți.

Să revenim la Deschiderea centrală. În poziția din diagrama 92, negrul joacă 3...Cc6 și, după 4.De3 Cf6 5.Cc3, are de ales una din cele două variante mai importante:

a) 5...Nb4 6.Nd2 0—0 7.0—0—0 Te8 8.Nc4 d6 9.Cf3 Ne6 10.N:e6 T:e6 11.Cg5 Te8 12.f4 h6 13.h4 Dc8 14.Df3 Rf8 15.Cd5 C:d5, cu joc bun;

b) 5...Ne7 6.Nc4 Cb4 (Bine este și 6...0—0) 7.Dd2 0—0 8.a3 Cc6 9.Cge2 Nc5 10.b4 Nb6 11.Nb2 a5, cu poziție egală.

DESCHIDEREA CENTRALĂ

Troianescu **Spasski**

București, 1953

1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.D:d4 Cc6 4.De3 Ne7 5.Cc3 Cf6 6.Ne4 0—0 7.Cge2 Cg4 8.Dd2 Nc5 9.Cd1 De7 10.f3 Dh4+ 11.g3 Cfe5! 12.g:h4 C:f3+ 13.Rf1 d5!! 14.Rg2 C:d2 15.N:d5 Ng4 16.N:d2 N:e2 17.Ce3 Nb5 18.Nf4 Cd4 19.Ca4 Nf3+ 20.Rf2 N:h1 21.C:c5 e6 22.Ne4 Ce6! 23.C:e6 f:e6 24.Re3 Ng2 25.Tg1 Nh3 26.Ne5 g6 27.Tg3 b5 28.Nb3 c5 29.e4 Nf1 30.e:b5 c4 31.Ne2 Tad8 32.b5 Nd3 33.Tg2 Tf1 34.N:d3 T:d3+ 35.Re2 Tc1 36.Tf2 Ta1 37.a3 Tc1 38.h:g6 Tc2+ 39.Rf1 T:f2+ 40.R:f2 h:g6 și albul a cedat.

GAMBITUL NORDIC

Sköld Koccoris

Varna, 1962

1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.Cf3 (Mutare caracteristică sistemului de

joc denumit și Gambitul central. Albul nu se preocupă de soarte pionilor săi, căutînd cu orica preț căi de dezvoltare rapidă) **3...Cc6 4.Nb5 Nc5 5.0—0 a6 6.Na4 C8e7 7.c3 d:c3 8.Cg5 !** (Cu amenințarea 9.C:f7 !) **8...d6 9.Dh5 Cg6 10.Rh1 Ne6 11.C:c3 Nc4 12.Nb3! N:b3 13.a:b3 Cd4?** (13... Dd7 !) **14.b4 N:b4 15.Cd5 Nc5 16.b4 Na7 17.Nb2 h6? 18.C:f7 ! R:f7 19.f4 Dh4 20.Dd1 Cb5 21.Db3! Rf8 22.f5 Ce5 23.Cf4 Cd4 24.Dd5 c6 25.D:d6+ De7 26.Ce6+ Re8 27.D:e5 C:c6 28.f:e6 Nb8 29.Df5 b5 30.Tad1 Nd6 31.Dg6+ Rd8 32.e5** și negrul a cedat.

GAMBITUL NORDIC

Rubin Mc. Lennan

San Francisco, 1962

1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.c3 d:c3 4.C:c3 c6 5.Nc4 d6 6.Cf3 Cd7 7.Nf4 Db6 8.N:d6 ! N:d6 9.D:d6 D:b2? 10.N:f7+ ! ! Rd8 (10...R:f7 11.Cg5+) **11.0—0 D:c3 12.Cg5** și negrul a cedat.

Pionul de la b2, foarte ispititor pentru negru, este denumit „pionul otrăvit", pentru că, odată capturat, aduce numai necazuri negrului și în alte sisteme de deschidere.

DROMIHETE SI LISIMAH
(Gambitul regelui)

.....

„După vremuri mulți veniră,
începînd cu acel oaspe
Ce din vechi se povestește,
cu Darius al lui Is-tas-pe..."

recita Cătălin, poticnindu-se la pronunțarea ciudatului nume, pomenit în versurile lui Mihai Eminescu.

— De pe ce meleaguri a venit Darius să cotropească pămînturile dacilor?

Cătălin era înciudat un pic pentru că nu putea să memoreze cu ușurință numele întreg al regelui năvălitor.

— Stai nepoate, aici e altă poveste. A scris Eminescu așa, dar poeților li se permite cînd și cînd să ne înfățișeze istoria printr-o prismă proprie, în așa fel încît poeziile lor să fie mai frumoase, să ne impresioneze mai mult. O să înveți tu mai tîrziu despre toate aceste minuni ale cuvîntului...

— Ce poveste, bunicule?

Alina păruse atît de cufundată în lecțiile ei, încît nici nu o luaseră în seamă pînă atunci.

— Măi, copii, nu este vorba de o poveste în adevăratul înțeles al cuvîntului. Sînt fapte adevărate, care ne vorbesc despre vitejia și istețimea strămoșilor noștri geto-daci și, mai ales, despre

omenia cu care se purtau chiar şi cu duşmanii lor cei mai înverşunaţi.

Şi Cătălin, şi Alina tăcură sfioşi, dar în ochi li se citea o vie curiozitate. Zîmbind pe sub mustaţă, bunicul începu: „Cu vreo trei veacuri înainte de era noastră, domnea peste geto-daci un rege vestit care se numea Dromihete. Înţelept şi viteaz, el reuşise să-i unească pe geto-daci într-un singur mănunchi şi să alcătuiască astfel o ţară întinsă, respectată şi temută de toţi vecinii săi.

De dincolo de Dunăre însă, dinspre sud, unul dintre generalii între care fusese împărţit regatul nesfîrşit al lui Alexandru cel Mare, pare-se că se numea Lisimah, dornic de faimă şi priceput în războaie, şi-a aruncat privirile asupra bogatelor ţinuturi ale dacilor şi s-a ridicat cu oaste multă împotriva lor.

În vremurile acelea, orice conducător de popoare, cît de cît înţelept, nu putea să nu fie cu cea mai mare băgare de seamă la tot ce se petrecea în jurul hotarelor ţării sale. De aceea, Dromihete pusese din vreme să se construiască o mică cetăţuie pe malul Dunării (**1.c2—e4**), de unde se putea observa orice mişcare dincolo de ţărmul celălalt al fluviului. Într-o bună zi, după o lungă perioadă de linişte, oştenii de pază îi dădură de ştire că cercetaşi macedoneni cutreierau ţinutul (**1...e7—e5**), căutînd, fără îndoială, locurile pe unde ar fi fost mai uşor de trecut Dunărea. O ştafetă cu porunci pentru oştenii de pază (**2.f2—f4**) căzuse în mîinile duşmanilor (**2...e5:f4**), care trecuseră dincolo de fluviu pe plute uşoare.

Dromihete trimise un călăreţ în recunoaştere pe o colină acoperită de tufe dese (**3.Cg1—f3**). Grupuri din ce în ce mai numeroase treceau cutezătoare pe malul Dunării stăpînit de Dromihete (**3...g7—g5**). Era pedestrime uşoară, înarmată doar cu arcuri şi săgeţi.

În această situaţie, regelui dac nu-i mai rămînea decît să aleagă locul potrivit pentru desfăşurarea bătăliei. Porunci unuia dintre luptătorii săi mai destoinici să se apropie de mulţimea năvălitorilor (**4.Nf1—e4**) şi să însemne cu grijă toate potecile pe unde oştenii daci ar fi putut să se strecoare nevăzuţi şi să lovească fără veste.

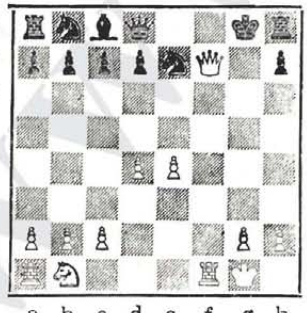
De îndată ce acostară pe malul de nord al Dunării macedonenii se lăsară ispitiţi de prada ce li se afla în faţă: **4...g5—g4** o atacară cu toate forţele (**5.d2—d3 g4:f3**), uitînd de urmările posibile (**6.Dd1:f3**). Uluit de priceperea pe care o dovedea Dromihete în orînduirea micii sale oştiri, Lisimah îşi modifică planurile iniţiale, alegînd căi de pătrundere mai ferite (**6...Nf8—h6**), dar o nouă surpriză îl aştepta. Un turn înspăimîntător, din vîrful căruia se aruncau săgeţi ce-şi alegeau cu precizie ţinta se profila la orizont (**7.0—0**). Experienţa căpătată în vechile bătălii purtate alături de Alexandru cel Mare îi spunea că se aventurase într-o acţiune fără mulţi

sorți de izbîndă. Mîndria sa de general care nu cunoscuse înfrîngerea era prea mare. Cum să cedeze în fața unui popor mic, după ce nimicise oști nenumărate prin îndepărtatele ținuturi ale Asiei? Obișnuit să hotărască repede, a dat ordin să se dezlănțuie bătălia în sectorul unde pătrunseseră cele mai înaintate unități ale sale (**7...Cg8—e7 8.Nc1:f4 Nh6:f4**).

Deodată se pomeni atacat chiar la postul său de comandă (**9.Nc4:f7+**).

Rar i se întîmplase generalului macedonean să fie silit să se apere din greu, aproape singur, cu toate că știa să-și mînuiască armele cu multă dibăcie (**9...Re:f7 10.Df3:f4+ Rf7—g7**). Trebuia să caute scăpare dincolo de Dunăre, pe alte căi decît acelea pe care venise. De peste tot însă dacii îi barau calea. În cele din urmă a înțeles că soarta bătăliei fusese pecetluită (**11.Df4—f6+ Rg7—g8 12.Df6—7f#**) și a depus armele.

Diagrama 93

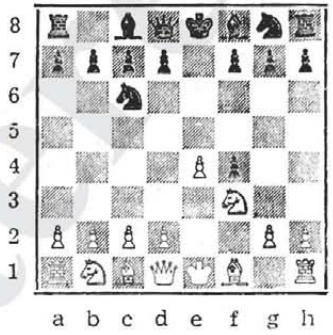


GAMBITUL REGELUI

La acest Gambit distingem două grupe de variante, în funcție de răspunsul negrului: acceptarea sau respingerea sacrificiului de pion propus de alb: **1.e4 e5 2.f4 e:f4**

Să analizăm în primul rînd variantele în care negrul este de acord cu luarea pionului.

Diagrama 94



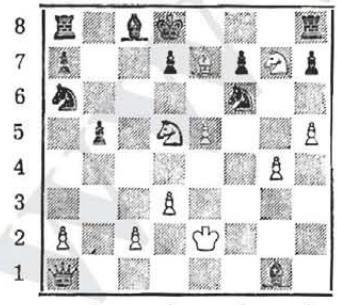
I. **1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 Cf6**. Cea mai indicată mutare. Desigur, acum, negrul mai poate juca în felul următor: *a*) 3...d5 4.e:d5 Cf6 5.Nb5+ c6 6.d:c6 b:c6 7.Nc4 Cd5! 8.**0—0** Nd6 9. Cc3 Ne 6 10. Ce4 Nc7 11.Nb3 0—0 12. d4 Cd7, cu joc activ de ambele părți; *b*) 3...g5 (încearcă să apere pionul) 4.h4 g4 5.Ce5 Cf6 6.Nc4 d5 7.e:d6 N:d6 8.d4 Ch5 și atît albul, cît și negrul luptă pentru inițiativă; *c*) 3...Ne7 4.Cc3 Cf6 5.e5 Cg4 6.d4 Ce3 7.N:e3 f:e3 8.Nc4 d6 9.0—0 0—0 10.Dd3 Cc6 11.e:d6 c:d6 12.Tael Ng4 13.T:e3 Rh8, cu poziție ceva mai bună pentru alb.

II. **3.Nc4** (În Gambitul regelui, albul, la mutarea a treia poate juca fie 3.Cf3, fie varianta care se mai numește și Gambitul calului, fie 3.Nc4, cunoscută sub denumirea „Gambitul nebunului") 3...Cf6 ! 4.Cc3 c6 5.Df3 d5 6.e:d5 Nd6 7.d3 Ng4 8.Df2 0—0 9.N:f4 Te8+ 10.Rf1 b5 11.Nb3 b4 12.Ce2 C:d5 13.N:d5 c:d5 și survine o poziție în care albul în special trebuie să joace cu mare atenție.

În sfîrșit, se mai poate juca **3...Dh4+** (În loc de 3.Cf6). Această mutare este cunoscută încă din 1851, cînd a fost jucată la Londra în partida Anderssen—Kieseritzki — o partidă atît de frumoasă, încît în istoria șahului a rămas sub denumirea de „partida nemuritoare".

4.Rf1 b5 5.N:b5 Cf6 6.Cf3 Dh6 7.d3 Cb5 8.Ch4 Dg5 9.Cf5 c6 10.Tg1 c:b5 11.g4 Cf6 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.N:f4 Df6 16.Ce3 Nc5 17.Cd5 D:b2 18.Nd6 D:a1+ 19.Re2 N:g1 20.e5 Ca6 21.C:g7+ Rd8 22.Df6+ C:f6 23. Ne7 mat.

Diagrama 95



III. În continuare ne vom ocupa de variantele care survin atunci cînd negrul nu acceptă gambitul, respectiv cînd nu ia pionul de la „f4". În acest caz el poate juca fie *a*)1.e4 e5 2.f4 Nc5 3.Cf3 d6 4.c3 ! Cf6 5.d4 e:d4 6. c:d4 Nb6 7.Cc3 Cc6 8.Nb5 Nd7 9.0—0 0—0 10.e5 d:e5 11.f:e5 C:d4 12.C:d4 Ng4 13.De1 D:d4 14.Rh1 Cd5 15.Dg3, cu joc foarte complicat, fie *b*) 1.e4 e5 2.f4 d5 3.e:d5 e4 ! 4.d3 Cf6 5.De2 Ne7 6.Cc3 e:d3 7.D:d3 Ca6 ! 8.a3 Cc5 9.Dd4 0—0 10.b4 Tfe8 și negrul are un pion în minus, dar poziția sa este mai activă.

În deschiderile de gambit în care negrul nu acceptă sacrificiul. sau, mai mult chiar, el este acela care sacrifică, varianta poartă denumirea de contragambit.

GAMBITUL REGELUI

Spasski — Bronstein

Leningrad, 1960

1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 d5 (Cel mai bun răspuns al negrului) **4.e:d5 Nd6 5.Cc3 Cc7 6.d4 0—0 7.Nd3 Cd7 8.0—0 h6** (Mai bine 8...Cf6) **9.Ce4 C:d5 10.e4 Ce3 11.N:e3 f:e3 12.e5 Ne7 13.Ne2 ! Te8 14.Dd3 e2 15.Cd6 ! Cf8 16.C:f7 e:f1D+ 17.T:f1 Nf5** (17... R:f7 18.Ce5+ Rg8 19.Dh7+ ! C:h7 20.Nb3+ Rh8 21.Cg+6) **18.D:f5 Dd7 19.Df4 Nf6 20.C3e5 De7 21. Nb3 N:e5 22.C:e5+ Rh7 23.De4+** și negrul a cedat.

GAMBITUL REGELUI

Keres — **Alehin**

Salzburg, 1942

1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 Cf6 4.e5 Ch5 5.Dc2 ! Ne7 6.d4 0—0 7.g4 f:g3 („en passant") **8.CCe3 d5 9.Nd2 Cc6 10.0—0—0 Ng4 11.Ne3 f6 12.h3Ne6 13.Cg5 f:g5 14.D:h5 g6 15.De2 g4 16.h:g4 Ng5 17.Rb1 N:e3 18.D:e3 N:g4 19.Dh6 Tf7 20.Ng2 Ce7 21.Tdf1 Tg7 22.Df4 Ne6 23.Ce2 Cf5 24. Nh3 Dd7 ! 25.Thg1 Tf8 26.Dd2 C:d4 ! 27.D:d4 N:h3 28.T:g3 Nf5 29.D:a7 b6 30.Da3 c5 31.Db3 Ne4 32.Td1 Df5 33.Ce3 c4 34.Da4 D:c5 35.Te3 N:c2+ 36.D:c2 D:e3 37.C:d5 Dc5 38.Dc3 h5 39.a3 Tf5 40.Cf6+ T:f6 ! 41.D:f6 Df5+ 42. D:f5 g:f5 43.Re2 Rh7 44.Re3 Tg4 45.Td7+ Rg6 46.Td6+ Rg5 47. T:b6 h4 48. Tb8 h3 49.Tg8+ Rf4 50.Th8 Rg3 51.Th5 h2** şi albul a cedat.

GAMBITUL REGELUI

Filipowicz — Caien

Varna, 1962

1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Cf3 g5 5. h4 g4 5. Ce5 h5? (Mai bine 5... Cf6) **6.Ne4 Ch6 7.d4 d6 8.Cd3 Ce6 9.C:f4 Cg8 10.Ce3 Cf6 11.Cfd5 Ne6?** (Trebuia 11...C:d5 12.C:d5 Ne7) **12.Ng5 ! N:d5 13.C:d5 Ne7 14. C:e7 D:e7 15.0—0** şi negrul a cedat.

GAMBITUL REGELUI

Janowski — **Steinitz**

Köln, 1898

1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Nc4 Ce7 4. Dh5 ! Cg6 5.Cc3 De7 ! 6.d4 Cc6 Cf3 Dbb4 8.Dd5 Cd8 (Se ameninţă 9...c7—c6 şi negrul cîştigă o figură) **9.a3 De7 10.0—0 d6 11.Dh5 c6 12.Nd2 Ce6 13.Tae1 De7 14.d5 ! Cd8 15.e5 ! d:e5 16. C:e5 Ne5+ 17.Rh1 0—0 18.d:c6- Ne3 ! 19.Cf3?** (O greşeală cu urmări grave; trebuia jucat 19.N:e3 şi poziţia albului ar fi fost mult mai activă) **19...N:d2 20.Cg5 h621. D:g6 h:g5 22.Cd5 D:e6 23.Ce7+ Rh8 24.D:g5?** (În inferioritate materială, albul greşeşte din nou; şanse de echilibrare a jocului ar fi avut cu 24.N:f7 ! C:f7 25.C:c6) **24...Dh6 25.De5 Ce6 26.N:e6 N:e6 27.Te5 Ne3 ! 28.Db5 g6 29.D:b7 Rg7 30.Df3** (Este foarte greu de jucat acum cu o figură în minus) **30...Tad8 31.h3 Dh4 32.Ce6 Ng4 ! 33.D:g4 D:g4 34.h:g4 Th8+ 35. Th5 g:h5** şi albul a cedat.

GAMBITUL REGELUI

Keres — Lilienthal

Annaberg, 1951

1.e4 e5 2.f4 d5 (Mutarea caracteristică variantei denumite Contragambitul Falkbeer) **3.e:d5 e4 4.d3 e:d3? 5.N:d3 Cf6 6.Cc3**

Ne7 7.Cf3 0—0 8.0—0 Cbd7 9. Ne4 Cb6 10.Nb3 a5 11.a4 Nc5+ 12.Rh1 Nf5 13.Ce5 Nb4 14.g4 Nc8? 15.Ne3 Cbd7 16.g5 N:e3 17.b:e3 Ce4 18.d6 C:e5? 19.f:e5 și negrul a cedat.

REGINA OSTROGOȚILOR
(Partida vieneză)

— Bunicule, întrebă sfios Cătălin, aș vrea să recitesc poeziile lui George Coșbuc. Mi-aduc aminte de „Regina ostrogoților", dar nu știu cine erau ostrogoții și cînd a fost ucisă regina lor. E o poveste sau toate acestea s-au întîmplat cu adevărat?

— Nu-i poveste, Cătălin. Cu vreo 1 500 de ani în urmă, ostrogoții, un popor venit dinspre răsărit, au străbătut și meleagurile noastre, înainte de a se stabili pe undeva, către apus. Acolo au întemeiat un regat puternic și respectat de vecini. Amalasunta, din versurile lui Coșbuc, nu le-a fost chiar regină, dar i-a cîrmuit cu înțelepciune multă vreme, după moartea timpurie a tatălui său.

— Știa să-i conducă și în lupte?

— Aproape la fel de bine ca și tatăl său, Teodoric, căruia i s-a spus mai tîrziu „cel mare".

Într-o frumoasă zi de toamnă, Amalasunta plecase la vînătoare, însoțită de mai mulți curteni, potrivit obiceiurilor de pe atunci. Cutreierase pădure după pădure, cînd unul dintre pîndarii săi, cercetînd cărările pe unde avea să treacă regina (**1.e2—e4**), sună din corn, vestind primejdia. Ce se întîmplase? Pîndarul zărise de departe oameni străini de neamul lor strecurîndu-se prin lăstărișuri (**1...e7—e5**). Un cavaler îmbrăcat din cap pînă în picioare în zale se desprinse din suita reginei, îndreptîndu-se grabnic către locul de unde se auzise sunetul cornului (**2.Cb1—c3**). Zări de îndată cete de călăreți ce pîndeau pe jumătate ascunși la margimea unei păduri (**2... Cg8—f6**). Păstrîndu-și cumpătul, căci era pașnică din fire, regina ceru cîtorva însoțitori să-i întîmpine prietenoși pe străni (**3.f2—f4**), deși din desișurile pădurii se iveau rînduri, rînduri de arcași, cu arcurile pregătite să arunce săgeți ucigașe în mijlocul suitei reginei (**3...d7—d5**). Nu mai era nici o îndoială în privința intențiilor străinilor. Cei mai îndrăzneți dintre ei au fost înconjurați pe neașteptate (**4.f4:e5**); între timp, pe cîmpia din fața pădurii, cavalerii reginei și avangărzile străine, strecurate pe furiș, începură să-și încrucișeze săbiile (**4. . . Cf6:e4 5.Cg1—f3 Nc8—g4**).

Părea o încăierare obișnuită pentru acele vremuri, în care așa-zișii „cavaleri" erau oricînd gata de luptă, dornici să-și arate măiestria în mînuirea armelor.

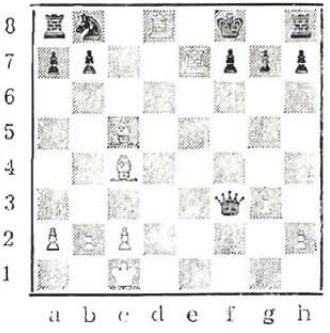
Amalasunta fusese de multe ori martoră la asemenea „isprăvi", dar acum îi recunoscuse pe străini. Erau detașamente de longobarzi, un popor vecin, al cărui rege rîvnea de multă vreme să pună stăpînire pe ținuturile ostrogoților. Regele longobard aflase că în ziua aceea regina Amalasunta, însoțită doar de o mică suită, vîna prin apropierea hotarelor sale și crezuse că nu îi va fi prea greu să o ia prizonieră.

Încrezătoare încă, regina se apropie netemătoare de locul încăierărilor (**6.Dd1—e2**). Mare imprudență! Cavalerii longobarzi se năpustiră de îndată asupra-i, înlăturînd cei cîțiva scutieri din preajma ei, silind-o să se apere singură (**6... Ce4—c5 7.d2—d4 Ng4:f3 8.De2:f3**).

De la marginea pădurii, regele longobard privea nerăbdător încleștarea ce se dezlănțuise, cînd deodată îl zări pe fiul Amalasuntei, un băiețandru încă la vîrsta copilăriei. Un gînd diabolic îi încolți în minte: capturarea neîntîrziată a acestui copil, ce ar fi putut deveni un ostatec extrem de prețios. În goana cailor porniră forțe proaspete, pe căile cele mai scurte , doborînd cu repeziciune toate obstacolele (**8... Dd8—h4+ 9.g2—g3 Dh4:d4 10. Nc1—e3 Dd4:e5**).

Regina ostrogoților nu-și pierdu stăpînirea de sine și dreapta judecată. Trimise pe cei mai credincioși scutieri să asigure protecția fiului său (**11.0—0—0**), cu ochii țintă la manevrele longobarzilor (**11... c7—c6**), apoi le îngădui cavalerilor să se avînte în luptă. Ciocnirea a fost năprazznică (**12.Cc3:d5 c6:d5 13.Td1:d5 De5—e6 14.Nf1—c4 De6—e4 15.Ne3:c5**). Balanța victoriei nu înclina nici într-o parte, nici în alta, cînd un ofițer longobard se desprinse din încleștarea luptei și o somă pe regină să se predea. Nu mai era nimic de făcut. Știindu-și fiul în afară de pericol, Amalasunta nu mai opuse nici o rezistență (**15... De4:f3**), cu speranța că supușii săi o vor răscumpăra mai tîrziu. Regele longobard exulta de bucurie, dar era departe de a bănui cît de mult își iubeau ostrogoții înțeleapta lor regină. O aștepta mîndru să i se plece la picioare, cînd un tropot de cai, de-abia auzit la început, apoi învăluind ca un tunet asurzitor cîmpia, îl făcu să se cutremure de spaimă. Nu mai avu timp să se strecoare cu prada sa în adîncurile pădurii de unde venise. Ploaia de lovituri ce se abătea din toate părțile îl îngenunche în fața prizonierei sale (**16.Th1—e1+ Nf8—e7 17.Te1:e7+ Re8—f8 18.Td1—d8 ±**)

Diagrama 96

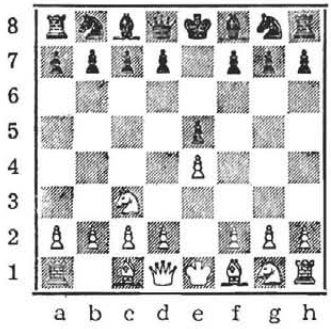


PARTIDA VIENEZĂ

Denumirea acestui sistem de deschidere a fost dată în onoarea șahiștilor vienezi care au analizat-o în amănunțime în secolul trecut.

1.c2—c4 c7—c5 2.Cb1—c3

Diagrama 97



În acest moment, negrul are două răspunsuri de bază:

A. **2...Cf6 3.f4** (Se poate continua și cu 3.Nc4, ca în *Deschiderea nebunului* — cum vom vedea mai departe — în varianta cu 3.Cc3) **3...d5 4.f:e5 C:e4 5.d3 C:c3 6.b:c3 d4 7.Cf3 c5**. Acum lupta se duce pentru stăpînirea centrului, și anume a cîmpului „d4": 8.Ne2 Ne7 9.0—0 0—0 10.De1 (Dama caută o cale de ieșire în joc) 10... f6 11.Dg3 f:e5 12.Nh6 (Albul atacă regele advers) 12...Nf6 13.C:e5.

B. **2...Cc6** (Acest răspuns este mai puțin activ decît 2...Cf6, în schimb asigură mai ușor egalitatea pentru negru) **3.Nc4** (Dacă în locul acestei mutări se joacă 3. f4, se ajunge în poziții asemănătoare cu cele din gambitul regelui) **3...Cf6** (Dacă negrul ar juca 3...Nc5, albul ar putea răspunde curajos 4.Dg4 g6 5.Cf3 Cf6 6. Cge2 d6 7.d3 Ng4 8.Dg3 N:e2 9.C:e2, obținînd o poziție ceva mai bună) **4.d3 Nb4 5.Ng5 h6 6.N:f6** (Retragerea nebunului la h4 permite continuarea atacului cu g5 și, după rocada mare a albului, declanșarea înaintării pionilor h5—h4 și g5—g4 etc.) **6...N:c3+** (Acest schimb este bun, deoarece elimină calul care s-ar fi instalat puternic la d5) **7.b:c3 D:f6 8.Ce2 d6 9.0—0 g5! 10.d4 Ce7!** (Această mutare care pregătește apariția calului la „g6" și „f4" a fost recomandată de însuși marele campion Alehin. Poziția este aproximativ egală.

PARTIDA VIENEZĂ

Heidenfeld — **Guimard**

Ostende, 1961

1.e4e5 2.Cc3 Cf6 3.f4? d5 4.f:e5 C:e4 5.Cf3 Ne7 6.d4 c5 7.Nb5+ Cc6 8.0—0 0—0 9.De2 C:c3 10.b:c3 a6! 11.N:c6 b:c6 12.Nc3 c4 13.Dd2 Nf5 14.Tab1 Ng6 15.Nf4? Da5! 16.Tb7 Tae8 17.e6? (17.Ng5!) **17...f:e6 18.Ce5 D:a2 19.C:c6 Na3! 20.Ne5 T:f1+ 21.R:f1 Tf8+ 22.Re2 Tf7 23.T:f7 R:f7 24.Cd8+ Rg8 25.C:e6 D:c2 26.D:c2 N:c2 27.Cc7 Ne4 28.C:a6 N:g2 29.Cc5 Rf7 30.Rd2 g5 31.Nd6 h5 32.Re2 Rg6 33.Rd2 h4 34.Nc7 Nh3 35.Nd8 Nf5 36.Nc7 Rh5 37.Ne5 g4 38.Nf4 g3! 39.h:g3 h3 40.Re2?** (O greșeală, dar oricum partida era pierdută) **40...h2 41.g4+ N:g4+** și albul a cedat.

PARTIDA VIENEZĂ

Prins Kinzl

Olanda, 1955

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Nc4 Cc6 4.f4 Nb4? 4.Cf3 d6 (Mai activ este 4... N:c3+) **5. 0—0 0—0 6.d3 Ng4 7.h3 N:f3 8.D:f3 Ca5 9.Nb3 C:b3 10.a:b3 N:c3?** (10...Ce8) **11.b:c3 Ce8** (Prea tîrziu) **12.f:e5 d:e5 13.d4! De7 14.Ta5! f6 15.d:e5 e5 16.Dd3! Rh8 17.Dd5 b6 18.D:a8 b:a5 19.Dd5 f:e5 20.T:f8+ D:f8 21.D:e5 Cf6 22.Ne3 e4 23.Nd4 c:b3 24.c:b3 Da8?** (Ultima greşeală) **26.De7 D:e4 27.Df6+** şi negrul a cedat.

PARTIDA VIENEZĂ

Swiderski **Marshall**

Düsseldorf, 1908

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Nc4 Cc6 4.d3 Nb4 5.Ng5 h6 6.N:f6 N:c3+ 7.b:c3 D:f6 8.Ce2 d6 9.Nb5 Nd7 10.N:c6+ N:c6 11.0—0 d5! 12.e:d5 N:d5 13.f4 0—0—0 14.f:e5 D:e5 15.Dd2 The8 16.Cf4 (Merita atenţie continuarea 16.Cg3) **16...Nc6 17.c4 g5 8.Ch5 Dd4+ 19.Df2?** (O greşeală gravă, care pune repede capăt partidei. Era mai bine 19.Rh1, dar negrul ar fi cîştigat pionul c4, cu mari şanse de victorie) **19...Te2!!** şi albul a cedat.

PARTIDA VIENEZĂ

Schelhout Trockenburg

Düsseldorf, 1908

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4 d5 4.f:e5 C:e4 5.Cf3 Nb4 6.Ne2 0—0 7.0—0 C:c3? 8.b:c3 Ne7 9.d4 e6 10.De1 Ne6 11.Dg3 Te8 12.Nh6 g6 13.Nd3 Cd7 14.Cg5 Nf8 15.C:f7 (Începutul unei combinaţii remarcabile) **15...N:f7 16.T:f7 R:f7** (Forţat. La 16...N:h6 ar fi urmat 17.T:h7!!) **17.N:g6+ h:g6 18.Tf1+ Cf6 19.N:f8 T:f8 20.T:f6+ Re7 21.Td6 De7 22.Dg5+ Re8 23.Te6+ Rd7 24.Te7+** şi negrul a cedat.

ÎNCEPUTURILE DOMNIEI LUI MIHAI VITEAZUL

(Deschiderea nebunului)

— Mult au avut de suferit ţările româneşti în veacurile trecute de pe urma jafurilor hoardelor otomane, răspunse bunicul unei întrebări a Alinei.

— Nu-i pedepsea nimeni pe jefuitori? întrebă Cătălin cu mirare şi curiozitate în acelaşi timp.

— Ba bine că nu. De multe ori au fost nevoiţi să plătească scump fărădelegile lor.

Copiii tăceau în așteptarea unei noi istorioare.

— Mihai Vodă Viteazul — începu bunicul să depene povestea — fusese ales Domn al Munteniei doar de cîteva luni. Știri din cele mai rele îi veneau dinspre Dunăre. Pașa de la Vidin trimitea zilnic cete de jefuitori în ținuturile Munteniei, de unde se întorceau încărcate de prăzi.

— Cine era pașa de la Vidin?

— Un fel de general otoman, care își avea reședința în orașul Vidin, în Bulgaria de astăzi.

— Pe acolo au trecut Dunărea și ostașii români, în războiul pentru independență din 1877, își aminti Cătălin.

— Bravo, îl felicită bunicul.

Mihai Vodă se gîndea, încă înainte de a fi ales Domn, cum să scape țara de jugul otoman. Dar nu sosise momentul potrivit. Trebuia să se pregătească temeinic pentru bătălii grele. Cînd a auzit însă de jafurile pașei de la Vidin a hotărît să-i dea o lecție usturătoare.

Oșteni de nădejde au fost trimiși către Dunăre (**1.e2—e4**). Opriți în drum de jefuitori **1...e7—e5**) au cerut întăriri (**2.Nf1—e4**), dar și acestea se dovediră insuficiente pentru că lunca Dunării era cutreierată de cete răzlețe de spahii (**2...Cg8—f6**), ostași îndrăzneți, greu de înfrînt.

Nici ajutoarele trimise mai tîrziu de voievod (**3.Cg1—f3**) nu i-au împiedicat pe spahii să-și continue jafurile (**3...Cf6:e4**) Cîțiva locuitori pașnici ce se îndreptau către ogoarele lor (**4.d2—d4**) au fost măcelăriți fără milă (**4...e5:d4**).

Era prea mult! Ucigașii trebuiau pedepsiți fără cruțare, chiar în văzul pașei (**5.Dd1:d4**) și al tuturor acelora care încălcaseră pămîntul țării.

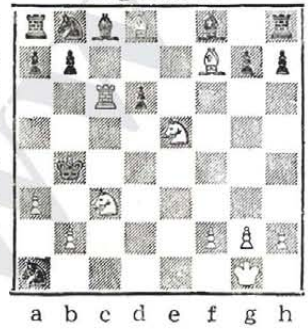
Pașa din Vidin nu-și închipuise că noul domnitor va îndrăzni să se ridice împotriva sa, și în nici un caz cu atîta cutezanță. Chibzui o vreme la un plan de luptă viclean, dar strălucitul nostru comandant de oști hotărî repede ce era de făcut (**5...Ce4—c5 6.0—0 Cc5—e6 7.Cf3—e5**).

Pașa își terminase prînzul și moțăia liniștit la umbra arborilor din grădina palatului său, în așteptarea îndeplinirii poruncilor pe care le dăduse. N-a trecut mult și curierii i-au adus toate veștile de care avea nevoie. Se apropia seara. Vicleanul pașă credea că întunericul o să-i fie un bun aliat. A mai așteptat cîteva ceasuri și apoi a ordonat dezlănțuirea atacului (**7... Ce6:d4**). A fost ultimul ordin pe care l-a mai dat în lunga sa carieră de general otoman. Uitase că întunericul îl poate sluji la fel de bine și pe adversarul său. Părînd că lasă centrul cîmpului de bătălie în mîna spahiilor, oștenii lui Mihai au lovit fulgerător chiar palatul pașei (**8.Nc4:f7+**). Greu de descris spaima de care a fost cuprins pașa.

Nu mai avea decît un singur gînd: să scape cu viață, să înșele vigilența oștenilor lui Mihai care-l urmăreau îndeaproape (**8... Re8—e7 9.Nc1—g5+ Re7—d6 10. Cc5—c4+ Rd6—c6**). Cele mai puternice trupe ale generalului otoman căzură în mîinile muntenilor (**11.Ng5:d8+**), în timp ce spahiii, neștiutori de soarta pașei, își continuau jafurile (**11...Cd4:c2**).

Mihai Vodă știa că deznodămîntul unei bătălii depinde cel mai mult de nimicirea căpeteniei dușmane. Pașa dispăruse aproape în întunericul ce se lăsase peste cîmpie, dar ochiul ager al voievodului român îi descoperi urmele. N-a mai ținut seama de cetele de spahii pătrunse departe în ținuturile românești și a poruncit să se reia urmărirea pașei (**12.Tf1—e1 Cc2:a1 13.Cc4—e5++ Re6—b6 14.Te1:e7 d7—d6**). O clipă, pașa mai sperase în mîntuire. Tocmai cînd încerca să străpungă cu privirea bezna din jur, în căutarea unei cărări ascunse, moartea i se înfățișă în toată grozăvia ei (**15.Te7—e6++ Rb6—b5 16.Cb1—c3+ Rb5—b4 17.a2—a3+**)

Diagrama 98



DESCHIDEREA NEBUNULUI

Cunoscut de peste o jumătate de secol, acest sistem de deschidere a fost readus în practica turneelor în ultimii ani de marele maestru danez Bent Larsen.

1.e4 e5 2.Nc4 Cf6. Aici sînt posibile următoarele continuări pentru alb (diagrama 99):

Diagrama 99

A. **3.Cc3 C:e4 4.Dh5** (După 4.C:e4 d5, negrul recîștigă figura, iar 4.N:f7+ R:f7 5.C:e4 d5 duce la avantaj pentru negru, care va avea doi nebuni și poziție mai activă, situație în care pierderea rocadei nu este un dezavantaj) **4...Cd6 5.D:e5+** (recîștigă pionul sacrificat) **5...De7 6.D:e7+ N:e7 7.Nb3 Cf5 8.Cf3 e6 9.0—0 d5**. Poziția este egală.

B. **3.d4 e:d4 4.Cf3 d5 5.e:d5 Nb4+ 6.c3 De7+**, cu egalitate.

C. **3.d3 e6 4.De2 d5 5.e:d5 C:d5 6.D:e5+ Ne7 7.Nb5+ Ce6** și, în schimbul pionului sacrificat, negrul are o poziție mai activă, care poate compensa materialul în minus.

Nimzovici **Spielmann**

München, 1908

1.e4 e5 2.Nb4 Cf6 3.d3 Ce6 4.Ce3 Nb4 5.Cf3 0—0 6.Ng5 h6 7.Nd2 d6 8.0—0 Ng4 9.h3 Nh5 10.Rh2 Cd4 11.Tg1 C:f3+! 12.g:f3 Rh7 13.Tg3 Ce8 14.Ce2?! N:d2 15.D:d2 f5 16.Cg1 e6 17.Te1 Db6 18.e:f5 d5 19.Nb3 T:f5 20.e3 Cd6 21.Ne2 Taf8 22.Rg2 D:b2 23.T:e5 T:e5 24.d4+ Rh8 25.d:e5 Cf5 26.e6 (Nu salva nici 26.Dd3 c5 27.e6 c4 28.e7 Tf6 29.De2 C:g3!) **26...C:g3 27.e7 Te8 28.Dd3 Ce4 29.f:e4 Ng6** și albul a cedat.

Spielmann **Alehin**

Stockholm, 1912

1.e4 e5 2.Nc4 Cf6 3.d4 e:d4 4.Cf3 Nc5 5.0—0 d6 6.c3 d3 7.D:d3 Ce6 8.b4 Nb6 9.b5 Ca5 10.e5 d:e5 11.D:d8+ R:d8 12.N:f7 e4 13.Ce5 Nc5! 14.Cd2 Tf8 15.Cde4 C:e4 16.N:e4 Re7 17.Ng5 Nd6! 18.f4 Nf5 19.g4?! (O mutare imprudentă, care slăbește iremediabil rocada albă) **19...Ne6 20.Tfe1 e3! 21.Nd3 Re8! 22.h3 Cd5 23.f5 N:e5 24.f:e6 N:c3 25.N:h7 Cf4! 26.Tad1 N:e1 27.Td7 Nb4!** și albul a cedat.

VISURI SPULBERATE

(Apărarea Philidor)

— „Țara minunilor"! exclamă înveselit bunicul, răsfoind cartea pe care i-o întinse Alina. E departe, draga mea, nici nu-ți poți închipui cît de departe. Și totuși — meditâ bunicul — cînd vei fi mare, vei vedea că „Țara minunilor" este peste tot... Și la noi, aici, poate mai mult ca în altă parte...

— Dar am citit într-o poezie de Grigore Alexandrescu că în vremea noastră nu se mai întîmplă minuni, murmură ironic și sigur de sine Cătălin. Am eu în schimb o prietenă, Alice, care zice că-i pictoriță și face minuni...

— Ca acelea din cartea Alinei, „Alice în țara minunilor", nu se mai întîmplă. Astăzi vedem alt fel de minuni, minuni adevărate, cu totul adevărate.

— Și atunci nu erau adevărate? întrebă Alina cu un ton încărcat de regrete.

— Credința în minuni sau în semne tălmăcite cu viclenie au adus oamenilor multe nenorociri. Am să vă povestesc o istorioară adevărată, petrecută în vremuri uitate, cînd oamenii, fie ei regi sau regine, se lăsau cu ușurință amăgiți de semne pe care nu le înțelegeau.

Regina unui popor străvechi, pașnic de felul său, elamiții, văzuse într-o seară pe cerul luminat de ultimele raze ale soarelui un nor ciudat: părea un palat uriaș învelit numai în aur. Tulburată de această apariție, îl întrebă pe unul din sfetnicii săi:

— Ce ar putea să fie acest semn?

Fără să stea pe gînduri, lingușitorul curtean îi răspunse:

— Semne de mărire, regină a elamiților, în curînd îți vei extinde regatul, numai să vrei...!

Ambițioasă și cutezătoare, regina se duse numaidecît la rege:

— Pregătește-ți oștirile, rege viteaz. Norocul va fi de partea noastră. Îi vom învinge ușor pe toți vecinii noștri. Vom fi și mai bogați, iar faima numelui tău se va răspîndi în lumea întreagă.

Bătrîn și bolnav, regele s-a împotrivit, dar regina nu a ținut seama de sfatul său și a luat ea însăși conducerea oștilor elamiților, năvălind asupra unui popor vecin — sumerienii — pe care îl credea slab și nepregătit (**1.e2—e4**). Luați fără veste, vecinii trimiseră soli cu gînd de pace (**1...e7—e5**), dar regina nici nu a vrut să-i asculte, ci și-a apropiat hotărîtă oștile de hotarele vecinilor (**2.Cg1—f3**).

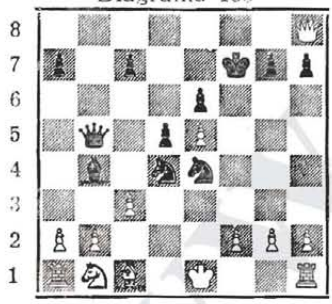
Îndurerați că trebuie să se angajeze într-un război pe care nu-l doriseră, sumerienii au început să-și organizeze cît de cît apărarea, păstrînd încă speranțe de pace (**2...d7—d6 3.d2—d4 Cg8—f6**). Speranțe iluzorii! Ciocniri violente se și produseseră la hotare (**4.d4:e5 Cf6:e4**), în timp ce valuri noi de elamiți se apropiau amenințători, silindu-i pe sumerieni să se strîngă în jurul regelui și reginei lor (**5.Nf1—e4 Nc8—e6**). Atîțați de îndemnurile căpeteniilor lor și cu gîndul la jafurile posibile într-o țară bogată, elamiții se desfășurară pe un front larg, aruncîndu-se în luptă fără să țină seama că ar putea fi răpuși înainte de a-și atinge țelurile (**6.Ne4:e6 f:e6**).

Riposta drastică a sumerienilor a pus-o pe gînduri pe regina elamită. Rău sfătuită de curtenii săi și părîndu-i-se că rîndurile celor ce-și apărau țara se clătinau, păși mîndră în fața oștirii sale, îndreptîndu-se spre unul din flancurile sistemului de apărare alcătuit în grabă de sumerieni (**7.Dd1—e2 d6—d5 8.De2—b5+ Cb8—c6**), însoțită doar de floarea călărimii sale (**9.Cf3—d4**). Trufașa regină, orbită încă de prevestirile ce i se făcuseră, nu mai avu timp să observe manevrele dibace ale regelui pe care voia să-l captureze. Victoria se contura prea ispititoare, ca să mai dea atenție luptelor ce se desfășurau în alte sectoare (**9...Dd8—d7 10.Db5:b7**). Ajunsese în fața unuia dintre cele mai bogate orașe sumeriene. Toată atenția i se concentrase acolo, pentru că după cucerirea acestui mare oraș i se deschidea calea spre însăși inima regatului asupra căruia năvălise.

Într-o bătălie nu trebuie făcut nimic la întîmplare. Lăsînd-o să se pregătească pentru intrarea triumfală în orașul asediat,

sumerienii pătrunseră adînc în ţinuturile elamiţilor. Ţinta lor era capitala, unde se aflau numai regele şi o mică parte din garda sa (**10 ... Nf8—h4+ 11.c2—c3 Cc6—d4**). Situaţia era paradoxală: grosul oastei elamite cucerea oraş după oraş, pătrunzînd în inima regatului sumerian (**12.Db7:a8+ Re8—f7 13.Da8:h8**), în timp ce regele elamit, incapabil să se mai apere, cădea în mîinile vecinului său, cu toate avuţiile sale (**13...Dd7—b5**). Bătălia se sfîrşise. Regina elamită rămăsese încremenită, departe de toţi ai săi, încărcată doar de prăzi, care îi deveniseră acum o povară insuportabilă. Astfel s-au sfîrşit visurile de mărire ale unei regine prea încrezătoare în semne prevestitoare de minuni.

Diagrama 100



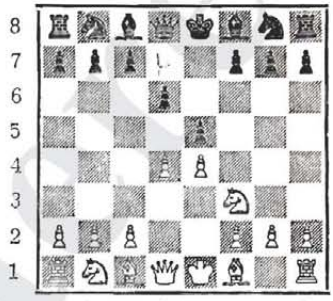
APĂRAREA PHILIDOR

Cunoscută încă din secolul al XVI-lea, această metodă de apărare a negrului a fost analizată profund de celebrul maestru francez Philidor, a cărui pasiune pentru şah s-a împletit armonios cu cariera sa de compozitor de muzică de operă.

În aparenţă, primele mutări ale negrului sînt modeste, dar numai un joc logic, exact şi avîntat al albului îi poate aduce acestuia iniţiativa.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4! Împotriva acestei continuări, negrul are trei răspunsuri mai importante.

Diagrama 101



A.3...e:d4 4.C:d4 g6 5.Cc3 Ng7 6.Nf4 Cf6 7.Dd2 0—0 8. 0—0—0 Te8 9.f3 Cc6 10.C:c6 b:c6 11.e5 Cd5 12.C:d5 c:d5 cu joc bun. Această variantă este relativ nouă şi a fost jucată în ultimii ani de marele maestru danez Bent Larsen.

B.3...Cd7 4.Nc4 e6! (Cea mai bună mutare. Altfel, negrul e pîndit de multe pericole. Dacă, de exemplu, 4...Ne7 5.d:e5 C:e5 — nu e bine 5...d:e5, din cauza 6.Dd5 şi albul cîştigă — 6.C:e5 d:e5 7.Dh5 cu poziţie evident superioară. Şi dacă negrul ar juca 4...Cgf6, ar fi slab, deoarece ar urma: 5.d:e5 C:e5 — la 5.d:e5 cîştigă 6.Cg5! — 6.C:e5 d:e5 7.N:f7+ R:f7 8.D:d8 Nb4+

9.Dd2 și albul cîștigă un pion) 5.0—0 Ne7 6.a4 (Împiedică înaintarea „b7—b5") 6...C8f6 7.Cc3 Dc7 8.De2 0—0. În această poziție, fostul campion mondial A. Alehin aprecia că, în locul rocadei mici, pentru negru, sînt posibile și mutările h7—h6, Cd7—f8, g7—g5, Cf8—g6, amenințînd regele alb cu atac puternic). 9.h3 h6 10.Nb3. Poziția negrului este mai dificilă, dar fără slăbiciuni.

C.3...Cf6 4.d:e5 (Albul mai poate juca și 4.Cc3 Cbd7 5.Nc4 Ne7; atragem atenția că în această poziție mutarea 5...c6 ar fi o greșeală din cauza 6.d:e5 d:e5 7.Cg5. De asemenea se dezvoltă nebunul și se poate continua cu 6.0—0 0—0 7. De2 c6. Această mutare este bună și urmărește trei scopuri: deschiderea diagonalei „d8—a5" pentru damă, pregătirea înaintării „b7—b5" și posibilitatea combinației C:e4, urmată de recîștigarea piesei prin d6—d5) 8.a4 e:d4 9.C:d4) **4...C:e4 5.Dd5 Ce5 6.Ng5 Dd7 7.Ce3 Ce6** (Dacă 7...c6, 8.Dd2 d5 9.Cd4, cu poziție bună pentru alb) **8.0—0—0!** cu joc foarte bun.

APĂRAREA PHILIDOR

Heindenfeld — **Wolpert**

Johannesburg, 1955

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.Nc4 Ne7 6.N:f7+? R:f7 7.Cg5+ Rg8 8.Ce6 De8 9.C:c7 Dg6! 10.C:a8 D:g2 11.Tf1 e:d4 12.D:d4 Ce5 13.f4 Cfg4! 14.Dd5+ Cf7 15.De4 Nh4+ 16.Rd1 Ne6 17.De2 Cf2+ 18.T:f2 N:f2 19.f5 Dg1+ 20.Rd2 Ce5 21.Cd1? (Greșeală gravă care duce la mat) **21...Ne1+ 22.D:e1 Dd4+ 23.Re2 Ne4#.**

APĂRAREA PHILIDOR

Țeșkovski — Lehmann

Albena, 1977

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 e:d4 4.C:d4 g6 5.Cc3 Ng7 6.f3 Ce6 7.Ne3 Cf6 8.Dd2 0—0 9.0—0—0 Te8 10.g4 Ce5 11.Ne2 a6 12.Nh6 Nh8 13.h4 b5 14.h5 c5 15.Cf5! d5 16.h:g6 f:g6 17.g5 d4 18.g:f6 N:f5 19.Cd5 Ne6 20.Ng5! N:d5 21.f7+ N:f7 22.N:d8 Ta:d8 23.Dh6 Ng7 24.D:h7+ Rf8 25.f4 și negrul a cedat.

APĂRAREA PHILIDOR

Blumenfeld — **Alehin**

Moscova, 1908

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7 (3...Cf6!) **4.b3 e6 5.Nb2 De7 6.Cdb2 Ce7 7.Ne2 Cg6 8.0—0 Ne7 9.a4 0—0 10.Ce4 Td8 11.De1 Cf4 12.Te1 C:e2+ 13.T:e2 f6 14.Ch4 Cf8 15.Ce3 Ce6 16.d:e5? d:e5 17.Chf5 Nb4! 18.c3 Cf4 19.Td2 N:f5 20.C:f5 Nc5 21.b4 Nf8 22.T:d8 T:d8 23.De2 Dd7 24.Tf1 Dd3! 25.Db3+ Rh8 26.Cg3 h5 27.Nc1 h4! 28.N:f4 e:f4 29.C:f5 h3 30.De6 h:g2 31.R:g2 f3+ 32.Rg1 D:f1+!** și mat la mutarea următoare.

APĂRAREA PHILIDOR

Morphy von Braunschweig
Paris, 1858

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Ng4 4.d:e5 N:f3 5.D:f3 d:e5 6.Ne4 Cf6?(6...De7) 7.Db3 De7 8.Cc3 ! e6 9.Ng5 b5? 10.C:b5 ! c:b5 11.N:b5+ Cbd7 12.0—0—0 Td8 13.T:d7 ! T:d7 14.Td1 De6 15.N:d7+ c:d7 16.Db8 C:b8 17.Td8 + .

GELU VOIEVOD
(Apărarea rusă)

— Mat ! strigă Alina bătînd din palme şi alergînd veselă în jurul mesei de şah. Te-am bătut, te-am bătut !

— Ce-i gălăgia asta? întrebă bunicul din cadrul uşii.

— L-am făcut praf pe Gelu, îi răspunse mîndră Alina, fără să ia în seamă umbra de reproş din ochii bunicului.

— Dar cine-i Gelu? Nu l-am mai văzut pînă acum pe aici.

— Un prieten de-al lui Cristinel, se grăbi Cătălin să explice. Ştii, bunicule, Gelu zice că numele lui este „istoric".

— Zău ! „Istoric" ! De unde ştie el asta? întrebă înveselit bunicul, uitîndu-se la băieţelul străin, ce părea destul de timid.

— Mi-a spus tata, murmură Gelu, fără să îndrăznească să-şi ridice privirile de pe tabla de şah.

— Ce înseamnă „nume istoric", bunicule, se amestecă în discuţie şi Alina.

— O să învăţaţi voi la şcoală, mai tîrziu.

— Spune-ne acum, te rugăm, bunicule. Uite, a venit şi Cristinel şi nici el nu ştie.

— Măi, măi, măi, îi îmbrăţişă bunicul cu privirea pe toţi patru. Nu-i chip să scape omul de voi ! Nume istoric e considerat acela pe care îl purta cineva care s-a făcut vestit prin înţelepciune, vitejie, dragoste de patrie şi de popor, cum ar fi, de pildă, Ştefan cel Mare, Mihai Viteazul, Decebal şi mulţi alţii.

— Şi Gelu cine a fost?

— Tata mi-a spus că Gelu era un voievod român care a trăit în Transilvania, pe Valea Someşului, cu aproape o mie de ani în urmă.

— Da, dragi copii. Populaţia daco-romană, provenită din asimilarea dacilor autohtoni de către coloniştii romani a avut de înfruntat numeroase atacuri ale popoarelor migratoare, atrase de bogăţiile ţării. Gelu stăpînea un mic ţinut pe care-l apăra cu îndîrjire împotriva năvălitorilor.

Primăvara se statornicise definitiv şi toţi supuşii lui Gelu lucrau cu hărnicie pămîntul. Li-

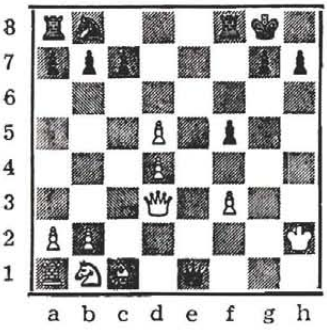
nistea voievodului a fost însă tulburată de veşti îngrijorătoare: dinspre hotare, iscoade străine se apropiau de ţinuturile sale (**1.e2—e4**). Poate erau iscoade sau poate doar întîmplarea îi adusese pe acolo; ospitalitatea vechilor daci nu se stinsese, cum nu s-a stins nici în zilele noastre. Potrivit obiceiurilor pămîntului, le-au fost trimişi în întîmpinare soli (**1...e7—e5**), cu vorbe prietenoase.

Din depărtare se auzeau însă tropote de cai şi zăngănit de arme (**2.Cg1—f3**) atît de puternice, încît Gelu s-a văzut silit să ia măsuri de apărare. În tot ţinutul său oamenii îşi lăsară lucrul şi se strînseră în jurul voievodului (**2...Cg8—f6**). Acoperit de pulbere şi cu spaima în ochi, unul dintre soli, scăpat ca prin minune, de-abia trăgîndu-şi sufletul, îi spuse că tovarăşii săi fuseseră ucişi (**3.Cf3:e5**) mai înainte de a fi fost măcar ascultaţi.

Voievodului român nu-i venea să creadă că o astfel de mişelie este posibilă, dar intenţiile celor care-i încălcaseră hotarele erau clare. Trebuia să li se demonstreze că pămîntul românesc este apărat cu străşnicie şi că nimeni nu-l va încălca nepedepsit (**3...d7—d6 4.Ce5—f3 Cf6:e4**). Bătălia se anunţa grea. Pîlcuri de oşti străine răsăreau din toate părţile, încercînd să răstoarne toate piedicile pe care Gelu le avea întotdeauna gata pregătite (**5.d2—d4 d6—d5 6.Nf1—d3 Nf8—d6 7.0—0**). Luptele grele pe care Gelu fusese nevoit să le ducă ani de-a rîndul îl învăţaseră nu numai să se apere, ci să şi lovească exact acolo unde duşmanul se aştepta mai puţin (**7...Nc8—g4**). Nu i-a dat nimeni atenţie acestui luptător, ce se avîntase atît de departe. Hoardele duşmane îşi pregăteau metodic asaltul final, convinşi că elementul surpriză avea să le aducă izbînda (**8.Tf1—e1 f7—f5 9.c2—c4 0—0**). Manevrele chibzuite ale voievodului român nu au fost înţelese. Duşmanii socotiră că pot să dezlănţuie atacul pe tot întinsul hotarelor ţinutului românesc (**10.c4:d5**), deşi era ameninţată însăşi căpetenia lor. O fulgerare înspăimîntătoare (**10...Nd6:h2+**) l-a cutremurat în preajma locului de unde-şi conducea oastea; a fost silit să se apere singur pentru a-şi găsi mîntuirea (**11.Rg1:h2**), dar luptătorii lui Gelu, harnici pe ogoarele lor şi la fel de pricepuţi în luptă, nu i-au mai dat răgaz (**11...Ce4:f2 12.Dd1—e2 Cf2:d3 13.De2:d3 Ng4:f3**).

Planurile de cotropire cu care veniseră năvălitorii se spulberară ca ceţurile dimineţii sfîşiate de primele raze ale soarelui. Le mai rămăsese o singură speranţă, dar cînd l-au văzut pe voievodul român, însoţit de cei mai neînfricaţi dintre luptătorii săi, dezlănţuit mai aprig decît furtuna pustiitoare, au părăsit armele şi tot ce îngreuna fuga, cu un singur gînd: „scape cine poate"! (**14.g2:f3 Dd8—h4+ 15.Rh2—g2 Dh4:e1.** (Diagrama 102).

Diagrama 102



APĂRAREA RUSĂ

Denumită astfel în onoarea maeştrilor ruşi ce au analizat-o în secolul al XIX-lea, Apărarea rusă oferă negrului posibilitatea să atace pionul central alb de la „e4", în schimbul pionului său de la „e5". De obicei se ajunge la poziţii simple, simetrice şi de cele mai multe ori avantajul înclină de partea albului.

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6. Aici albul poate continua în două feluri, pe care le vom analiza pe rînd.

Diagrama 103

A. 3.d4 (Este continuarea cea mai activă) **3...e:d4** (Mutarea 3.C:e4 este mai slabă şi dă avantaj albului) **4.e5 C:e4 5.D:d4 d5** (Calul este apărat în modul cel mai activ. Retragerea lui ar fi însemnat pierdere de timp şi ar fi permis albului o prea mare iniţiativă) **6.e:d6 C:d6** (Acum calul se întoarce, dar pe o poziţie bună) **7.Nd3** (Se mai poate juca şi 7.Ng5 Cc6 8.Dc3 f6 9. Nf4 De7+ 10.Ne2 Ne6 11. Cbd2 0—0—0 12.0—0 Df7, cu egalitate) 7...Cc6 8.Df4 g6 9.0—0 Ng7 10. Cc3 0—0 11. Ne3 Ne6 12. Nc5 b6 13. Na3 Ce7 14. Tadl şi avantajul poziţional este de partea albului.

B. 3.C:e5 d6 4.Cf3 C:e4 5.d4 (Continuarea 5.De2 De7 6. d3 Cf6 nu pune probleme negrului) **5...d5 6.Nd3 Ne7 7.0—0 Cc6 8.Te1 Ng4 9.e4!** (Aceasta este o mutare foarte bună, dar să ne oprim un moment să vedem ce s-ar întîmpla dacă negrul, neatent, ar lua acum pionul din d4: 9...C:d4? 10. N:e4 ! şi negrul pierde o piesă prin: 10... d:e4 11. D:d4 e:f3 12.D:g4) 9...Cf6 10. c:d5 C:d5 11. Cc3 0—0 12.Ne4 Ne6 şi şansele sînt aproximativ egale.

APĂRAREA RUSĂ

Matanovici Kieninger

Hamburg, 1955

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 e:d4 4.e5 Ce4 5.D:d4 d5 6.e:d6 (e.p.) **6...C:d6 7.Nd3 Cc6 8.Df4 De7+?**

9.Ne3 g6 10.Cc3 Ne6 11.0—0 Ng7 12.Tfc1 0—0 13.Nc5! b6 14.Na3 N:c3 15.b:c3 Dd7 16.Tad1 Ca5 17.Dh6! f6 18.N:g6 h:g6 19.D:g6+ Rh8 20.N:d6 e:d6 21.T:e6 D:e6 22.Td4 De4 23.T:c4 C:c4 24.Dh5+ Rg7 25.Dg4+ și negrul a cedat.

APĂRAREA RUSĂ

Planinț Jones

Nisa, 1974

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.C:e5 d6 4.Cc4 C:e4 5.De2 De7 6.Ce3 Cf6 7.g3 Nd7 8.Ng2 Nc6 9.f3 g6 10.Cc3 Ng7 11.d4 0—0 12.d5 Nd7 13.0—0 Ch5 14.Nd2 f5 15.f4 Te8 16.Tae1 Ca6 17.b4 Df7 18.a3 Te7 19.Dd3 Tae8 20.Cc4 T:e1 21.T:e1 T:e1+ 22.N:e1 De8 23.Nd2 Cb8 24.Ca5 b6 25.Cc6 C:c6 26.d:c6 Ne6 27.Cb5 Db8 28.Nd5 Rf7 29.N:e6+ R:e6 30.Db3+ Re7 31.Da4 De8 32.C:c7 Nd4+ 33.Rg2 Df7 34.Db3 D:b3 35.c:b3 Cf6 36.Cb5 Nb2 37.C:a7 Cd5 38.Cb5 și negrul a cedat.

APĂRAREA RUSĂ

Karpov Korcinoi

Meci, 1976

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.C:e5 d6 4.Cf3 C:e4 5.d4 d5 6.Nd3 Ne7 7.0—0 Cc6 8.Te1 Ng4 9.c3 f5 10.Db3! 0—0 11.Cbd2 Rh8 12.h3 Nh5? 13.D:b7 Tf6 14.Db3 Tg6 15.Ne2! Nh4? 16.Tf1! (Era greșit 16.C:h4 D:h4 17.C:e4 d:e4 18.f3, din cauza 18.N:f3!) **16...N:f3 17.C:f3 N:f2+ 18.T:f2 C:f2 19.R:f2 Dd6 20.Cg5! Tf8 21.Da3 Dd8 22.Nf4 h6 23.Cf3 Te8 24.Nd3 Te4 25.g3! Tf6 26.Dc5 g5 27.C:g5 h:g5 28.N:g5 Tee6 29.Te1 Dg8 30.h4 Tg6 31.T:e6** și negrul a cedat.

POVESTEA REGELUI ARTHUR

(Partida scoțiană)

Urcat pe un scaun, Cătălin scotea rînd pe rînd cîte o carte dintr-unul din rafturile bibliotecii, îi citea cu atenție titlul și apoi o așeza la loc. Alina sprijinea scaunul cu amîndouă mîinile și întreba din cînd în cînd: „Nici asta nu-i?"

De cîteva minute bunicul intrase în încăpere și îi privea mirat. În cele din urmă, tușind ușor, vestindu-și prezența. Cătălin tresări, aproape să-și piardă echilibrul, își întoarse capul și îngăimă încurcat: „... căutăm o carte despre regele Arthur..."

— Despre „legendarul rege Arthur", așa am auzit la televizor, completă Alina.

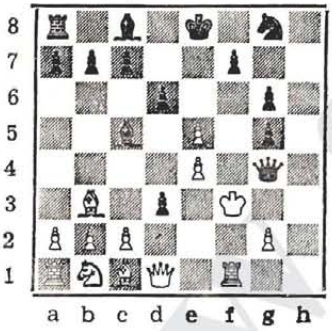
— N-o să găseşti nimic acolo, spuse bunicul zîmbind cu duioşie, veniţi cu mine dincolo şi o să vă explic eu...

... Pentru că nu se ştie prea bine dacă a existat cu adevărat. În jurul numelui său s-au ţesut, cu trecerea veacurilor, fel de fel de povestiri, care seamănă cu basmele noastre. O fi fost un conducător înţelept şi viteaz din istoria Angliei — cu vreo mie de ani în urmă — poate chiar rege în vremurile cînd ţara aceasta era încă slabă şi rîvnită de vecini lacomi şi cruzi. Sînt numai legende, dar dacă ar fi să le dăm crezare, regele Arthur a făcut mult bine poporului său şi a ştiut să-l apere împotriva tuturor primejdiilor, de multe ori cu riscul propriei vieţi.

Unul dintre cei mai temuţi duşmani ai săi era un rege ce stăpînea ţinuturi sălbatice, la miază-noapte de regatul său. Regele acesta voia de multă vreme să-şi întindă stăpînirea mai departe şi pusese ochii pe ţinuturile peste care domnea Arthur (**1.e2—e4**). De bună seamă, hotarele acestora erau apărate (**1...e7—e5**) şi de îndată ce se simţea apropierea unui nou pericol (**2.Cg1—f3**), răspunsul venea cu repeziciune (**2...Cb8—c6**). Lăcomia unor conducători de popoare este însă greu de stăvilit. Pentru ei viaţa supuşilor are prea puţin preţ, de aceea nu ezită s-o jertfească în încăierări zadarnice (**3.d2 — d4 e5:d4**). Sacrificiul acesta nu l-a impresionat pe regele din miază-noapte, ci l-a determinat să-şi pregătească loviturile cu mai multă viclenie, să urmărească prin iscoade pricepute tot ce se petrecea în tabăra regelui Arthur (**4.Nf1—c4 Nf8—e5 5.0—0 d7—d6**). Un conducător de oşti mai chibzuit ar fi înţeles că în faţa sa se află un adversar neînfricat, iscusit, hotărît să înfrunte cu bărbăţie orice primejdie. Dar el, în loc să se oprească la timp, a îndrăznit şi mai mult (**6.Cf3—g5**). Pe neaşteptate însă s-a văzut şi el lovit (**6...Cc6—e5 7.Nc4—b3 h7—h6**), dar a crezut că sosise clipa cînd putea năvăli cu toate forţele (**8...Dd1—h5**) să facă praf şi pulbere sistemul de apărare clădit cu atîta pricepere de regele Arthur îndrumat cu multă iscusinţă de cel mai preţios sfetnic al său, cavalerul Lancelot. Primejdia era mare, dar Lancelot ieşi grabnic din rînduri şi înfruntă liniştit asaltul duşman (**8...Dd8—f6**). Atunci cînd din adîncurile pădurilor de unde veniseră năvălitorii se iviră puzderie de oşteni înarmaţi cu arcuri (**9.f2—f4**), sună scurt din corn şi soldaţii săi se avîntară ca un singur om împresurîndu-l pe regele duşman (**9... d4—d3+**). La orice s-ar fi aşteptat regele de la miază-noapte, dar la această lovitură năpraznică, în propria sa tabără, nu! Şi-a căutat în grabă un alt adăpost (**10.Rg1—h1**), dar a aflat cu groază că regele Arthur şi Lancelot aruncaseră în bătălie forţe proaspete (**10...g7—g6**). Porunci retragerea (**11.Dh5—d1**), părăsindu-şi pe cîmpul de luptă o o bună parte din călăreţii în care

își pusese multă nădejde (**11... h6:g5**). Descumpănit cu totul, mai încearcă să riposteze (**12.f4: e5**), dar chiar în clipa aceea trăznetul căzu ca din senin asupra adăpostului în care se credea în siguranță (**12...Th8:h2+**). Mînat de desperare își înfipse spada în pieptul celui care îl atacase (**13.Rh1:h2**), dar lancea lui Lancelot se și afla deasupra capului său (**13..Df6—h8+**). Nu i-a mai rămas decît fuga, dar numai după cîțiva pași (**14.Rh2—g3 Dh8—h4+ 15.Rg3—f3 Dh4—g4 +**) căzu în mîinile cavalerului Lancelot, așteptînd să-i fie hotărîtă soarta de către regele Arthur.

Diagrama 104



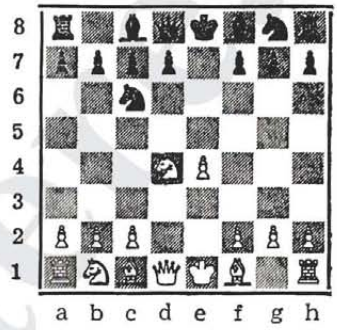
PARTIDA SCOȚIANĂ

Ați văzut o partidă cu o deschidere jucată pentru prima dată de către scoțieni, în anul 1924, în meciul prin corespondență între orașele Edinburgh și Londra.

În partida povestită s-a folosit varianta de gambit în care albul sacrifică pionul de la d4, fără a se mai osteni să-l ia înapoi, urmărind dezvoltarea mai rapidă a figurilor și obținerea unui atac cu mari șanse de izbîndă.

Partida scoțiană decurge în felul următor: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 e:d4 4.C:d4** (După 4.Nc4 se intră în Gambitul scoțian).

Diagrama 105



Negrul are de ales una din cele două căi principale de combatere:

A. **4...Cf6 5.Cc3** (Se mai poate și 5.C:c6 b:c6 6.e5 De7 7.De2 Cd5 8.c4 Na6 9.Cd2 Cb6 10.b3 g6 11.Ce4 0—0—0) **5...Nb4 6.C:c6 b:c6 7.Nd3** (Apără pionul e4) **7...d5** (Atacă din nou pionul e4) **8.e:d5 c:d5** (Se poate și 8... De7+ 9. De2 C:d5 10. D:e7+ R:e7 11. a3 Na5 12. b4 ! C:c3 13.b:a5, cu poziție mai bună pentru alb) **9.0—0 0—0 10.Ng5**. Aici partida poate fi considerată egală.

B. **4...Nc5** (Această a doua posibilitate este ceva mai activă și duce la luptă complicată pentru ambele părți) **5.Nc3** (Este atacat calul din d4. De fapt, în această deschidere, lupta se va da pentru

stăpînirea centrului și în special a cîmpurilor „d4" și „d5") **5...Df6** (Se continuă atacul la „d4") **6.c3** (În locul acestei mutări, albul mai poate juca și 6.Cb5, urmată de 6...N:e3 7.f:e3 Dh4+ 8.g3 Dd8 9. Dg4 Rf8 și albul nu poate obține avantaj) **6...Cge7.** După această mutare, albul are mai multe posibilități: *a*) **7.Ce2 d6 8.Cd2 N:e6 9.Cb3 N:e3 10.C:e3 0—0 11.Nb5 d5**, cu egalitate; b) **7.Nb5 0—0 8.0—0 d6 9.C:e6 b:e6 10.N:c5 e:b5 11.Dd4 Dg6**, tot cu egalitate; c) **7.g3** (Este o variantă mai nouă, introdusă în practica turneelor de marele maestru sovietic Sveșnikov și pe care manualele de șah n-au analizat-o încă) **7...d5 8.Ng2 d:e4 9.Cd2 N:d4 10.e:d4 0—0 11.C:e4**, cu poziție activă.

DESCHIDEREA SCOȚIANĂ

Biriescu **Ciocâltea**

Satu Mare, 1979

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 e:d4 4.C:d4 Nc5 5.Cb3 Nb4+ 6.Nd2 (Ar fi fost mai util pentru alb 6.c3 Ne7 7.g3) **6...N:d2+ 7.D:d2 Cf6 8.Ce3 0—0 9.0—0—0** (Rocadele pe flancuri diferite duc de cele mai multe ori la poziții în care atacurile sau contraatacurile dau șanse și albului și negrului) **9...Te8 10.f3 d6 11.g4 Ne6 12.g5 Cd7 13.h4 a5! 14.Nb5 Cb4!** (Negrul a reușit să-l depășească pe alb în dezvoltare și începe primul acțiuni ofensive) **15.N:d7 N:d7** (Mai bine era 15...D:d7) **16.a3 Cc6 17.f4 b5! 18.h5! b4 19.Cd5 Ce7 20.Cf6+?** (O greșeală care duce la pierdere; simplu și eficace era 20.h6 !) **20...g:f6 21.g:f6 Cf5! 22.e5 Rh8 23.Thg1 Tg8 24.a:b4 a:b4 25.D:b4 T:g1! 26.T:g1 Ta4 27.Dd2 Da8 28.Rb1 Ne6 29.Te1 Ta1+** și albul a cedat. Se vede ușor că matul este imparabil.

PARTIDA SCOȚIANĂ

van Scheltiga **Henriksen**

Olanda, 1955

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 e:d4 4.C:d4 Cf6 5.C:c6 b:c6 6.Nd3 d5 7.e5 Cg4 8.Nf4 Nc5 9.0—0 f6! 10.h3 f:e5 11.h:g4? (11.Ng3 !) **11...e:f4 12.e4 0—0 13.De2? Dh4 14.e:d5 f3!** și albul a cedat.

PARTIDA SCOȚIANĂ

Czerniak **Johannesen**

Nisa, 1974

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 e:d4 4.C:d4 Cf6 5.C:c6 b:c6 6.e5 De7 7.De2 Cd5 8.c4 Na6 9.b3 0—0—0 10.g3 Te8 11.Nb2 f6 12.f4 f:e5 13.f:e5 Dg5 14.Cd2 Nb4 15.Nh3 Nc3 16.0—0—0 T:e5 17.Df3 N:b2+ 18.R:b2 Cf6 19.Dd3 The8 20.Rb1 Te3 21.Df5 Dh6 22.Nf1 Te1 23.T:e1 T:e1+ 24.Re2 Ta1

25.Da5 Nb7 26.c5 Cd5 27.h4 T:a2+ 28.D:a2 Cb4+ 29.Rc3 C:a2+ 30.Rc2 De3 31.Ne4 De3+ și albul a cedat.

PARTIDA SCOȚIANĂ

Garcia — Țeșkovski
Las Palmas, 1976

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.d4 e:d4 4.C:d4 Df6 5.Cb3 Dg6 6.Df3 Cf6 7.C1d2 Ne7 8.Nb5 0—0 9.0—0 d5 10.N:c6 b:c6 11.Te1 Te8 12.e5 Ng4 13.Dd3 Nf5 14.De3 Cd7 15.Cd4 c5 16.C:f5 D:f5 17.Cf3 a5 18.a4 Nf8 19.Nd2 d4 20.De4 C:e5 21.C:e5 T:e5 22.T:e5 D:e5 23.Te1 Dd6 24.g3 h6 25.b3 Dd7 26.Te4 De6? 27.T:d4 Nd6 28.Te4 Rf8 29.Ne3 Dd7 30.Tg4 f6 31.N:f6 g5 32.h4 Te8 33.Te4 Df5 34.Ng7+ și negrul a cedat.

BĂTĂLIA DE LA POSADA
(Partida spaniolă)

— Cătălin, Cătălin, vino repede!

— Ce s-a întîmplat, Alina? Ce-ai văzut?

— Uită-te și tu! Sîntem la Posada...

Trenul se oprise de cîteva clipe și prin fereastra deschisă se putea citi limpede pe frontispiciul stației de cale ferată: POSADA. Copiii priveau cu ochi larg deschiși spre culmile munților împăduriți, încărcați parcă de povești și legende din vremuri de mult apuse.

— Aici s-o fi dat bătălia despre care ne-a amintit unchiul Toma într-una din zile?

— Nu se știe, copii, se auzi glasul bunicului ce se apropiase pe nesimțite. Poate aici, poate în vreo altă trecătoare ascunsă cu grijă de munții noștri. În graiul românesc de altă dată, posadă înseamnă chiar trecătoare. Nu s-au păstrat știri sigure despre bătălia de la Posada, acest exemplu strălucit de istețime și vitejie a strămoșilor noștri, atunci cînd era nevoie să-și apere țara de lăcomia unor vecini mult mai puternici.

— Bunicule...

— Știu. Cînd ajungem sus la cabană, înainte de culcare o să vă istorisesc tot ce-mi mai aduc aminte și eu.

. . . . . .

Sînt de atunci mai mult de șase veacuri și jumătate. Era prin anul 1330. La sud de munții Carpați, românii de-abia reușiseră să-și închege o țărișoară unită sub conducerea unui singur domnitor, Basarab I, voievod viteaz, chibzuit, ce-și iubea poporul mai mult decît propria ființă. Un rege trufaș domnea dincolo de munți. Nu era mulțumit cu ce avea. Aflase că la sud de Carpați se întindeau pămînturi mănoase, cu oameni harnici, blînzi din fire

și își închipuia că nu-i va fi greu să-i supună, să-și mărească gloria. Planuri își făcuse el multe, dar cum să răzbească dincolo de munții ce alcătuiau o adevărată pavăză pentru micul popor de la sudul regatului său?

După multe căutări a găsit în sfîrșit o trecătoare ascunsă, ce părea neștiută de nimeni: o cale îngustă, săpată de ape cu multe veacuri în urmă, strînsă între stînci de înălțimi amețitoare. Trufașul rege nu bănuia că voievodul Țării Românești nu se lăsase numai în nădejdea apărării naturale pe care i-o oferea muntele. Pregătirile sale erau urmărite cu atenție de sus, de pe culmile cele mai înalte (**1.e2—e4**), unde cu greu putea să ajungă picior de om.

Încredințînd comanda oștirii unuia dintre cei mai iubiți generali ai săi, Carol Robert — așa se numea regele ce visa să-și întindă stăpînirea pînă la malurile Dunării — i-a dat ordin să pătrundă în trecătoare (**1...e7—e5**). Părea că totul e pustiu, că nici țipenie de om nu se afla în locuri atît de sălbatice. Fără să ia în seamă freamătul pădurilor, oastea lui Carol Robert se afunda tot mai adînc în trecătoare (**2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 Cg8—f6 4.0—0**).

Într-un tîrziu a fost descoperit unul din oștenii de pază ai lui Basarab. I s-a cerut să vorbească, să destăinuie tot ce știe despre domnitorul Țării Românești și oștenii săi. Nici făgăduieli de răsplată, nici chinuri cumplite nu l-au făcut să-și descleștеze gura. A fost ucis (**4...Cf6:e4**), dar a murit cu fața iluminată de un surîs a cărui semnificație avea s-o înțeleagă doar peste cîteva ceasuri puhoiul de oameni care pătrunseseră prea încrezători în trecătoare...

Zgomote asurzitoare, asemenea tunetelor sparseră fără veste liniștea. Din vîrful muntelui se rostogoleau la vale trunchiuri de copaci, sfărîmături uriașe de stîncă, în salturi înspăimîntătoare, de parcă un cutremur colosal l-ar fi zguduit din temelii (**5.Tf1—e1**). Înmărmuriți de groază, soldați și ofițeri nu mai aveau decît un singur gînd: întoarcerea (**5...Ce4—d6**). S-a iscat o învălmășeală cumplită, au pierit mulți striviți sub sfărîmături de stîncă și trunchiuri de copaci (**6.Cf3:e5 Cc6:e5**). Generalul însuși deabia a scăpat cu viață, acoperit de trupul unuia din ofițerii săi (**7.Te1:e5+ Nf8—e7**).

Liniștea revenise, fiind sfîșiată doar de gemetele muribunzilor. Pierderile erau mari, dar orgoliul generalului lui Carol Robert și mai mare. Nu putea să se prezinte în fața regelui său în postura de învins. Trebuia să străpungă munții cu orice preț. Nu vedea încă pregătirile din tabăra adversă (**8.Cb1—c3**). Credea că acum nu-i va mai sta nimic în cale: își deschise un nou drum printre stîncile prăvălite (**8...Cd6:b5**), cățărîndu-se el însuși în primele rînduri.

Basarab Vodă îl aștepta în tăcere (**9.Cc3—d5**), urmărindu-i toate mișcările (**9...d7—d6**). Îl lăsă să ajungă nestingherit pînă

la locurile unde erau pregătite alte sfărîmături de stîncă. Bubuitul asurzitor al pietrelor rostololite de pe pantele munților s-a făcut din nou auzit (**10.Tc5:c7+**). Prinși în trecătoarea care părea acum că se strînge ca o menghine, oștenii lui Carol Robert, în frunte cu generalul lor, fugeau, săreau, se aruncau la pămînt, se tîrau cu desperare spre locuri mai ferite, dar prăpădul ce venea de sus nu cruța pe nimeni (**10...Rc8—f8 11.Dd1—f3 f7—f6 12.f2—f3 e7—e6 13.Df3:f6+**). Și generalul fusese lovit; a reușit totuși să se strecoare printre crengile copacului ce căzuse în apropiere (**13...g7:f6**), a sărit la timp din calea unui bolovan uriaș (**14.Nc1—h6+ Rf8—g8**), dar nu a mai avut răgaz să se ferească de săgeata ucigătoare a unui arcaș cățărat pe un colț de stîncă, neobservat de nimeni pînă atunci (**15.Cd5:f6+**)

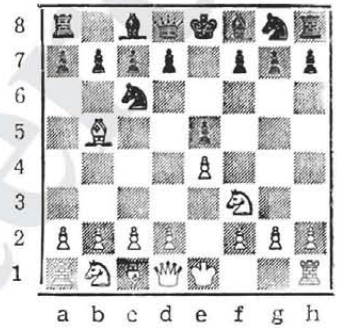
Diagrama 106

PARTIDA SPANIOLĂ

În acest sistem de deschidere, lupta se dă de la început pentru pionul central „e5". Albul urmărește să-l captureze, negrul să-l apere. Albul continuă lupta pentru pionul central, atacînd pe flancul regelui, în timp ce negrul urmărește eliberarea prin înaintarea pionului de la d7 la d5.

Partida spaniolă, caracterizată prin mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5**, se împarte în două grupe: prima, în care negrul, la mutarea a 3-a, joacă a7—a6 și cealaltă, fără mutarea 3...a6.

Diagrama 107



Partida povestită face parte din grupa a doua.

Iată cîteva variante ale Partidei spaniole:

Grupa cu continuarea 3...a6

A. *Varianta schimbului*: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.N:c6 d:c6 5.0—0.** (Nu este bine acum 5.C:e5, deoarece ar urma: 5...Dg5, cu atac asupra calului din e5 și pionului din g2. Această variantă a jucat-o des și fostul campion mondial Robert Fischer) **5...Ng4 6.h3 h5!**. (Albul nu poate lua nebunul de la g4, deoarece, după 7...h:g4 8.C:e5, urmează 8...Dh4, cu atac imparabil de mat) **7.d3 Df6 8.Ne3 N:f3 9.D:f3 D:f3 10.g:**

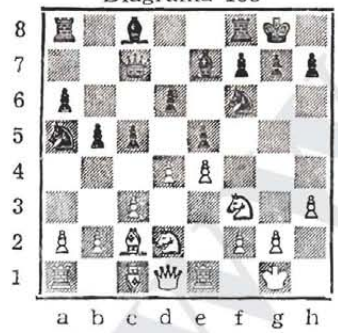
f3 Nd6, cu poziție aproximativ egală.

B. *Varianta deschisă*: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 C:e4** (O mutare curajoasă care duce la un joc activ) **6.d4 b5 7.Nb3 d5 8.d:e5 Ne6 9.c3** (Se poate juca și 9.De2 Ne7 10.Te1 0—0) **9...Ne7 10.Nb3 0—0.**

În poziția care a rezultat, negrul are pioni slabi; în schimb, și-a dezvoltat mai repede piesele.

C. *Varianta Cigorin*: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3.** (Nu trebuie să se permită legarea calului cu nebunul la g4, care ar îngreuia înaintarea pionului d2—d4) **9...Ca5 10.Nc2 c5 11.d4 Dc7 12.Cbd2** etc. Poziția este foarte activă pentru ambele părți, oferind multiple posibilități de acționare atît în centru, cît și pe flancuri.

Diagrama 108



Grupa fără continuarea 3...a6.

A. *Varianta Steinitz*: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 d6.**

Această variantă a fost analizată și introdusă în practică de fostul campion mondial Wilhelm Steinitz.

4.d4 Nd7. (Nu este bine 4... Ng4, deoarece, după 5.d5 a6 6.Na4 b5 7.d:c6 b:a4 8.c4, albul stă mai bine) **5.Cc3 Cf6 6.N:c6 N:c6 7.Dd3 e:d4 8.C:d4 Nd7 9.Ng5 Ne7 10.0—0—0 0—0 11.f4!** Albul pregătește atacul pe flancul regelui.

B. *Varianta Rio de Janeiro* (*berlineză*): **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.0—0 C:e4 5.d4 Ne7 6.De2 Cd6 7.N:c6 b:c6 8.d:e5 Cbd7 9.Ce3 0—0 10.Te1 Ce5 11.Cd4 Cc6 12.Ne3 C:d4 13.N:d4 c5 14.Ne3 d5 15.e:d6 N:d6**, cu poziție egală.

C. *Varianta Cordel*: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Nc5.**

Este cea mai veche variantă a Partidei spaniole, jucată încă din secolul al XV-lea.

4.c3 Cf6 5.0—0 0—0 6.d4 Nb6 7.d:e5 C:e4 8.Dd5 Ce5 9.Ng5 Ce7 10.De4 a6 11.Dh4 Cg6 12.N:d8 C:h4, cu șanse foarte mari pentru negru.

PARTIDA SPANIOLĂ

Alehin — Freymann

Köln, 1911

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.0—0 d6 5.Cc3 Nd7 6.d4 e:d4 7.C:d4 Ne7 8.C:c6 N:c6 9.De2 0—0 10.Ng5 Tfe8 11.Tfe1 h6 12.Nf4 Cd7 13.N:e6 b:c6 14.De4! Ng5 15.Ng3 c5? 16.Tad1 Nf6 17.b3 Ce5 18.De2 g6 19.Cd5 Ng7 20.Da6! De8 21.Da5 c6 22.Ce3 Td8 23.Nh4!

g5? (Mai bine 23...f6) 24.Ng3 De6 25.Cf5 Nf8 26.De3 f6 27.f4 Cg6 28.C:h6+ ! N:h6 29.f5 De7 30.f:g6 Nf8 31.De4+ Rg7 32.N:d6 ! şi negrul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Euwe — **Bogoliubov**

Meci, 1941

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 d6 7.N:c6+ b:c6 8.d4 e:d4 9.C:d4 Nd7 10.Df3 0—0 11.Cc3 Ce8 12.e5 d5 13.Nf4? g6 ! 14.Nh6 Cg7 15.Cb3 Db8 ! 16.Tad1 a5 17.Ca4? Db4 ! 18.Df4 Cc6 ! 19.D:b4 a:b4 20.N:f8 R:f8 21.e4 T:a4 22.c:d5 e:d5 23.T:d5 Nc6 24.Ta5 T:a5 25.C:a5 Nd5 26.b3 c5 27.Cc4 N:c4 28.b:c4 Ng5 29.Td1 Cd4 30.g3 Nd2 ! 31.f4 Nc3+ 32.Rg2 g5 ! 33.Tf1 Re7 34.f:g5 N:g5 35.h4 Nh6 36.Tf6 Ng7 37.Td6 N:e5 38.Td5 Nd6 39.Th5 Ce2 40.T:h7 Ce3 41.g4 C:a2 42.g5 Rf8 43.Th6 Nc7 44.Te6 b3 45.T:e5 Nd6 ! 46.Tb5 Nb4 47.e5 b2 48.e6 b1D 49.Tb8+ Rg7 50.e7 De2+ şi albul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Tal — Averbach

U.R.S.S., 1961

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3 Ca5 10.Nc2 c5 11.d4 Dc7 12.Cbd2 Cc6 13.d:c5 d:c5 14.Cf1 Td8 15.De2 g6 16.Ce3 Tb8 17.Cg5 Nf8 18.Df3 Ng7 19.Cd5 Dd6 20.Ne3 h6 21.C:f6+ N:f6 22.Tad1 De7 23.N:e5 ! T:d1 24.T:d1 D:e5 25.D:f6 h:g5 26.Nb3 ! Tb7 27.D:g6+ Rf8 28.Dh6+ şi negrul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Diez del Corral — Prins

Elveţia, 1962

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.N:c6+ b:c6 6.d4 f6 7.Ne3 g6 8.Dd2 ! Ng7 9.Cc3 De7 10.0—0—0 Df8 11.h4 ! Ng4 12.Tdg1 ! Ch6 13.Ch2 Nd7 14.g4 ! Cf7 15.f4 ! Nh6 16.g5 e:f4 17.N:f4 f:g5 18.h:g5 Ng7 19.Cg4 0—0—0 20.Cf6 h5 21.De2 ! Rb7 22.e5 ! d:e5 23.Cce4 ! e:d4 24.De4 Nc8 25.Db3+ Ra8 26.N:c7 Nb7 27.N:d8 C:d8 28.Db6 ! Ce6 29.Te1 ! Dd8 30.Db3 C:g5 31.Ce5 ! Dc8 32.Te7 ! N:f6 33.T:b7 Ce6 34.Db6 şi negrul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Grigoriev — **Alehin**

Moscova, 1919

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.0—0 C:e4 5.De2 Cd6 6.N:c6

d:c6 7.D:e5+ Ne7 8.D:g7 Nf6 9.Dh6 Ne6 10.d3 Tg8 11.Te1 De7 12.Cbd2 Tg6 13.Df4 0—0—0 14. Cb3 Cf5 15.g3 h5 16.Ce5 N:e5 17.T:e5 Ch4! 18.Ce5 Td5 19.T: d5 N:d5 20.Ce4 Tg4 21.Dh6.T:e4! și albul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Gilg — **Unzicker**

Freiburg, 1961

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3 Cb8 10. d4 Cbd7 11.c4 c6 12.c5 Nb7 13. Cc3 Dc7 14.c:d6 N:d6 15.Ng5 c:d4 16.e5?! C:e5 17.N:f6 g:f6 18.C:d4 Cg6 19.Cf5 (Mai bine 19.Ce4!) **19...Ne5 20.Dh5 Rh8 21.Te4 Tad8 22.Te1 c5 23.Tg4 Tde8 24. Ce4 Nf4 25.Ne2 De5! 26.Te2 D: b2 27.g3 N:e4 28.T:e4 D:c2 29. Te:f4 Dd1+ 30. Rh2 Te1 31.Dh6 Th1+ 32.Rg2 Df1+ 33.Rf3 Ce5+** și albul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Karpov — Unzicker

Nisa, 1974

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3 Ca5 10. Nc2 c5 11.d4 Dc7 12.Cbd2 Cc6 13.d5 (Mai tare este 13.d:c5) **13...Cd8 14.a4 Tb8 15.a:b5 a:b5 16.b4! Cb7 17.Cf1 Nd7 18.Ne3 Ta8 19.Dd2 Tfc8 20.Nd3 g6** (Se putea juca și 20...c4, dar, după blocarea flancului damei, poziția negrului este prea pasivă) **21.Cg3 Nf8 22.Ta2 c4?!** (Încercările negrului de a-și activa poziția sînt rînd pe rînd anihilate de alb. Mutarea din partidă vădește mai degrabă resemnare) **23.Nb1 Dd8 24.Na7! Ce8 25.Nc2 Cc7 26.T1a1 De7 27. Nb1 Ne8 28.Ce2 Cd8 29.Cb2 Ng7 30.f4 f6 31.f5 g5 32.Nc2 Nf7 33. Cg3 Cb7 34.Nd1 h6 35.Nb5 De8 36.Dd1 Cd8 37.Ta3 Rf8 38.T1a2 Rg8?!** (Un exemplu de joc poziţional în care negrul, fără să facă vreo eroare evidentă, s-a pomenit într-o situație din care nu se va mai putea salva) **39.Cg4! Rf8 40.Ce3 Rg8 41.N:f7+ C:f7 42. Dh5 Cd8 43.Dg6+ Rf8 44.Ch5** și negrul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Ciocâltea — Radovici

București, 1964

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 0—0 8.c3 d6 9.d4 Ng4 10. d5 Ca5 11.Nc2 c6 (Interesant este aici 11 ... Dc8) **12.h3 Ne8** (Teoria modernă propune aici 12 ... N:f3) **13.d:c6 Dc7 14.h3!** (O idee de joc nouă, originală, a fostului campion român) **14...C:c6 15.a4 b4 16.c4 Cd7 17.Cbd2 Ce5 18.Cf1 Ce6 19.Ce3 Ced4 20.C:d4! C:d4 21.Cd5 Dd8 22.Ne3! Ce6 23.Nb6!** (Albul a obținut avantaj de spațiu și joacă din ce în ce mai activ) **23...Dd7 24.Dd2 a5 25.Tad1 Nd8**

26.Ne3 Tb8 27.f4 e:f4 28.C:f4 Nh4 29.Tf1 Td8 30.Cd5 Ng3 31.Ng5! Da7+ 32. Rh1 Tf8? 33. Cf6+ (Mutare decisivă; atacul albului este acum imparabil) **33...Rh8 34.e5! N:e5** (Negrul este silit să accepte deschiderea tuturor liniilor) **35.Dd3 g6 36.De4 h5 37. Dh4! Td8 38.C:h5 g:h5 39.D:h5+ Rg8 40.Dh7+** și negrul a depășit timpul de gîndire. Oricum, poziția era complet pierdută.

PARTIDA SPANIOLĂ

Stoica — Ciocâltea

Campionatul României, 1980

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.Nb5 f5!? (Mutarea caracteristică „Gambitului Iänisch") **4.Ce3 Cd4 5.Na4 Cf6 6. 0—0 Ne5 7.C:e5 0—0 8.e: f5 d5 9.Cf3** (Se poate juca și 9.Ce2) **9...N:f5 10.C:d4 N:d4 11. Ce2 Ng4!** (Negrul joacă îndrăzneț, cu fantezie, obligîndu-l pe alb la eforturi suplimentare) **12. c3! De7 13.Nb5! Tae8!** (Mutare care merită toată atenția) **14.e: d4 N:e2 15.N:e2 D:e2 16.d3 e6?! 17.h3! Ch5! 18.N:e3! D:d1!** (Partida avea caracter decisiv pentru obținerea titlului de campion; ambii parteneri au ales cu grijă o suită de mutări excelente) **19.Ta: d1 Cg3! 20.Tfe1 Cf5 21.Td2 C:d4 22.Ta1 Ce6! 23.N:a7 Ta8 24.Nb6 Ta6 25.Te1 Tf6! 26.Tde2 T:b6 27.T:e6 T:e6** și, după cîteva mutări, ambii parteneri au căzut de acord asupra remizei.

PARTIDA SPANIOLĂ

Urzică — **Stoica**

Mangalia, 1977

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 C:e4 (Varianta deschisă a Partidei spaniole) **6.d4 b5 7.Nb3 d5 8.d:e5 Ne6 9.c3 Nc5 10.Cbd2 0—0 11.Nc2 C:f2 12. T:f2 f6 13.e:f6 N:f2+ 14.R:f2 D: f6 15.Cf1 Ce5 16.Dd4?** (O pierdere de timp inutilă, după care negrul va pune complet stăpînire pe joc) **16...c5! 17.Dd1 Tad8 18.Rg1 d4! 19.c:d4 T:d4 20.Nd2 Nd5 21.De2 N:f3 22.g:f3 C:f3+ 23.Rh1 C:d2 24.C:d2 Tf4 25.Ce4 Tf1+ 26.Rg2 Dg6+** și albul a cedat.

IANCU JIANU (I)
(Partida italiană)

— Bine, bine — se resemnă bunicul — o să vă povestesc una din întîmplările prin care a trecut Iancu Jianu, haiducul atît de îndrăgit de popor. Cruzimea și fărădelegeile stăpînitorilor l-au făcut să pună mîna pe armă, să mobilizeze tovarăși de luptă mînați de aceeași dragoste față de cei oprimați.

Era spre sfîrșitul iernii. Haiducii se aflau încă în adăposturile lor, într-un sătuc umil, pitulat printre colinele din sudul Olteniei. Acolo erau în siguranță; poterele de arnăuți plătiți cu dărnicie de boieri nu îndrăzneau să se apropie prea mult.

Și totuși, într-o dimineață mohorîtă, învăluită încă în ceturile nopții, cîțiva poterași înfierbîntați de promisiunile boierilor se apropiară cu multă băgare de seamă de marginea satului (**1.e2—e4**), fără să știe că Iancu nu era omul care să se lase surprins, oricît de sigur ar fi părut locul unde se afla. La auzul unui semnal de-abia perceptibil (**1... e7—e5**) și-a trezit numaidecît haiducii care se răspîndiră la posturile de apărare pregătite din vreme. Poterașii se apropiară însă cu mai multă îndrăzneală (**2.Cg1—f3**), nebănuind că întreg satul se pregătea să-i întîmpine (**2...Cb8—c6**).

Înșelați de liniștea ce părea stăpînă peste sat, arnăuții înaintară (**3.Nf1—e4**), fără să observe cărările ascunse pe care se strecurau cîțiva din cei mai îndrăzneți haiduci ai lui Jianu (**3...Nf8—c5**), cu gîndul de a le cădea în spate în clipa cea mai potrivită.

Căpitanul poterii era un oștean vîrstnic cu experiență în luptă. Rareori se lăsa tîrît în vreo capcană. De data aceasta însă, istețimea lui Iancu a fost mai mare. Haiducul apăru la marginea satului ca și cum n-ar fi bănuit primejdiile ce-l așteaptă. Un ordin scurt și o ceată de arnăuți se năpusti asupra lui Iancu (**4.Ne4:f7+**). Vajnicul haiduc i-a trecut prin ascuțișul săbiei (**4...Re8:f7**). Atenția i-a fost atrasă de cele de arnăuți călări (**5.Cf3—e5+**), care se apropiau în goană, strigîndu-i să se predea. Descumpănit o clipă, haiducul și-a revenit de îndată și i-a chemat în ajutor pe cei mai apropiați tovarăși (**5...Ce6:e5**). Atacurile arnăuților se întețiseră (**6. Dd1—h5+**); numai o cursă țesută cu pricepere putea să-i aducă lui Iancu salvarea. S-a apărat calm (**6...g7—g6**), lăsînd impresia că bate în retragere ca să-și caute altă ascunzătoare. Arnăuții n-au înțeles planul lui Iancu; au înhățat un haiduc rănit, au ocolit un dîmb pe care se aflau alți cîțiva haiduci și au dat năvală asupra uneia din laturile satului (**7.Dh5:e5 d7—d6 8.De5: h8**).

Cursa reușise. Rupt în două, detașamentul arnăuților era acum vulnerabil și putea fi lovit cu mari sorți de izbîndă.

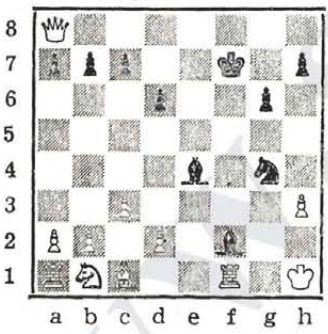
Comandantul arnăuților se pregătea să ordone asaltul general al satului, cînd se văzu în bătaia sîneței unuia dintre cei mai temuți tovarăși de luptă ai lui Iancu (**8...Dd8—h4**). Fuga era singura scăpare, mai ales că haiducii lui Iancu răsăreau din toate părțile (**9.0—0 Cg8—f6 10. c2—c3 Cf6—g4**). Uluiți de atacul fulgerător ce se dezlănțuise asupra lor, arnăuții mai făcură o slabă încercare de apărare (**11. h2—h3**). Cine îi mai putea însă opri pe haiduci? Lovituri năpraznice curgeau una după alta, în

timp ce o bună parte a detașamentului poterei continua să alerge după prăzi (**11...Ne5:f2+ 12.Rg1—h1 Nc8—f5 13.Dh8:a8**).

Adăpostul în care își găsise scăparea căpitanul poterei era încă inatacabil.

Credinciosul haiduc, care pătrunsese adînc în tabăra dușmanului, simțea că soarta luptei trebuia decisă grabnic cu prețul oricărei jertfe. Nu a mai ezitat; i-a doborît pe cei mai apropiați arnăuți, a fost străpuns și el la rîndu-i, dar drumul fusese deschis pentru tovarășii săi, cărora nu le-a mai rămas decît s-o scoată la lumină pe însăși căpetenia poterei din adăpostul în care se ascunsese (**13...Dh4—h3+ 14.g2:h3 Nf5:e4 ∓**).

Diagrama 109



PARTIDA ITALIANĂ

Și Partida italiană pe care o vom expune schematic în continuare are o istorie veche de peste 500 de ani. Caracteristicile ei rezidă în dezvoltarea rapidă a figurilor în centru și concentrarea acțiunii asupra punctului f7: albul atacă, negrul se apără.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5

Diagrama 110

4.c3 (Una din principalele variante și cea mai veche, care, prin înaintarea d2—d4, are drept scop stăpînirea centrului) **4... Cf6** (Continuarea 4...d6 este mai pasivă și permite albului să obțină avantaj, de exemplu: 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb6 7.Cc3 Cf6 8.Ne3 ! Ng4 9.Nb3 0—0 10. Dd3 Te8 11.0—0 Nh5. Negrul mai poate juca și 4...De7, la care albul răspunde tot cu 5.d4 Nb6 6.0—0 Cf6 7.Te1 d6 8.a4 a6. Această mutare creează în permanență un cîmp de retragere pentru nebunul din b6 în cazul în care va fi atacat: 9.Ca3. Calul albului din b1 este singura piesă care vine mai greu în joc — cîmpul c3 fiind ocupat de pion, iar d2 inaccesibil datorită apărării pionului din d4, de aceea va apărea pe un drum ceva mai lung, dar foarte bun 9...Ng4 10.Cc2 e:d4 11.c:d4 0—0 12.h3 N:f3 13.g:f3 și, în continuare, albul poate organiza un atac pe coloana deschisă „g").

După 4...**Cf6**, mutarea cea mai activă pentru alb rămîne tot 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+. Albul are la dispoziție două răspunsuri principale:

a) **7.Nd2 N:d2+** (La 7...C:e4, 8.N:b4 C:b4 9.N:f7+ R:f7 10. Db3+ d5 11.Ce5+ Re6 12.D:b4) **8.C1:d2 d5 9.e:d5 C:d5 10. Db3 Ce7** (Amenințarea asupra cîmpului „f7" este preîntîmpinată de negru pe cîmpul „d5") **11.0—0 0—0 12.Tfe1 c6.** Poziția este egală. Albul are un pion izolat în centru, „d4", care ar putea fi mai ușor atacat; în schimb, are un avans de dezvoltare și o poziție mai activă;

b) **7.Ce3** (Este o continuare foarte curajoasă, prin care albul sacrifică un pion sau chiar doi, pentru o foarte puternică inițiativă, silindu-l pe negru la o apărare foarte exactă) **7...C:e4 8.0—0 N:c3 9.d5 Nf6 10.Te1 Ce7 11.T:e4 d6** (Dacă 11...0—0, albul poate începe atacul la rocadă prin 12.g4) **12.Ng5 N:g5 13.C:g5 0—0 14.C: h7 R:h7 15.Dh5+ Rg8 16.Th4** și albul, cu prețul unei figuri, obține atac foarte puternic. Mai departe, depinde de iscusința celui care atacă sau a celui care se apără, dacă și cine va cîștiga.

PARTIDA ITALIANĂ

Schippers — Lagendijk

Amsterdam, 1962

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+ 7.Cc3 C:e4 8.0—0 C:c3 9.b:c3 N: c3? (Bine este aici 9...d5) **10. Db3 N:d4 11.N:f7+ Rf8 12.Ng5 Nf6 13.Tac1 Ce7 14.Nh5! d5 15. T:e7! D:e7 16.Te1 Ne6 17.Cd4 N: g5 18.C:e6+ Rg8 19.D:d5 Dd6 20.Cd8+! D:d5 21.Te8!+.**

PARTIDA ITALIANĂ

Soeterbock — **Euwe**

Jucată prin corespondență, 1956

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Nb6 5.d4 De7 6.0—0 Cf6 7.d5 Cd8 8.Dd3? (Mai bine era 8.Nd3) **8...d6 9.Nb3 0—0 10.c4 Ch5 11.Ce3 f5 12. Ng5 De8 13. Ch4?** (Trebuia 13. Rh1 f4 14.N: d8) **13...f4 14.Nd1 Cf6 15.Rh1** (Acum e prea tîrziu) **15...Cg4! 16.N:g4 N:g4 17.N:d8 T:d8 18. Cf3 Dh5 19.Ce2 Tf6 20.Ceg1 Th6 21.h3 Tf8! 22.Tac1** (La 22.Ch2 f3!) **22...g5 23.b4 N:f3 24.g:f3 Nd4 25.Rg2 Dh4 26.Tc2 g4! 27. Rh1 g:h3 28.Ce6 Tg6! 29.Tg1 Tff6 30.Tcc1 h2** și albul a cedat.

PARTIDA ITALIANĂ

Bogoliubov — **Euwe**

Meci, 1941

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+ 7.Nd2 N:d2+ 8.Cb:d2 d5 9.e:d5 C:d5 10. Db3 Cce7 11.0—0 0—0 12.Tfe1 c6 13.Ce4 Db6 14.Ce3 D:b3 15.N: b3 Ne6 16.Cg5 Nd7 17.Te5 h6!

18.C:d5 C:d5 19.Ce4 Tad8! 20. Cd6 Nc8 21.C:c8 T:c8 22.g3 Tfd8 23.Tc1 Rf8! 24.N:d5 c:d5 25. Tc5 b6 26.Tc:d5 T:d5 27.T:d5 Tc2 28.Td8+ Re7 29.Ta8 a5 30.Ta7+ Re8 31.b4 T:a2 32.b:a5 T:a5 33.Tb7 și remiză.

PARTIDA ITALIANĂ

Salwe **Rubinstein**

Lodz, 1907

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.d3 Cf6 5.Ce3 d6 6.Ne3 Nb6 7. 0—0 Ng4 8.Cd5? C:d5 9.N:d5 0—0 10.h3 Nh5 11.g4 Ng6 12.Rg2 Rh8 13.De2 De7 14.a4 Cd8 15.a5 N: e3 16.f:c3 e6 17.Nb3 Ce6 18.c3 Cc5 19.Nc2 d5 20.e:d5 e:d5 21. Ch2 e4 22.d4 Cd3 23.Nb3 Tad8 24. Dd2 f5 25.c4 f4 26.e:d5 (La 26. e: f4 urma 26...e3 !) **26.f3+ 27. Rh1 Dh4 28.Ne4 D:h3 29.N:d3 e:d3 30.Tf2 Ne4 31.Tc1 Tf6 32. Db4 d2 33.Td1 Dg3 34.De7 Te8 35.T2:d2 De1+36.T:e1 f2+ 37. D:e4 f:e1D+ 38.Rg2 D:d2+** și albul a cedat.

AMAZOANELE
(Jocul celor doi sau trei cai)

Din cerdac, unde își sorbea în tihnă cafeaua, bunicul asculta cu interes discuția celor doi nepoți.

— Să căutăm mai sus, spre izvoare, șopti Alina.

— Unde mai sus? Nu știi că țara Amazoanelor era înconjurată de pustiuri nesfîrșite? răspunse cam prea sigur de sine Cătălin.

— Totuși, trebuie să fie pe aici, pe lîngă fluviul Amazon; altfel nu s-ar fi numit așa!

— Hai în bibliotecă să ne uităm în atlasul cel mare. Acolo trebuie să găsim ceva.

De-abia intraseră, cînd bunicul se și ivi în ușă.

— Nu mai căutați, copii. Țara Amazoanelor, dacă o fi existat vreodată, se afla tocmai la celălalt capăt al lumii.

— Cum, bunicule, să nu fi existat? Dar nu s-a luptat cu ele chiar Alexandru Macedon? Uite aici „Alexandria", nu scrie așa?

— E frumos că citiți cărticica aceasta minunată. Băgați de seamă: în jurul adevărului istoric au fost brodate și multe povești; oricît de fermecătoare ar fi, rămîn totuși simple povești și legende, transmise veacuri de-a rîndul prin viu grai de la o generație la alta. Poate o fi și un sîmbure de adevăr în legendele amazoanelor, izvorîte din admirația oamenilor pentru capacitatea de jertfă a unor femei, care, în ceasurile de grea cumpănă pentru

poporul lor, luptau cot la cot cu tovarășii lor de viață.

Se spune că amazoanele își aveau propria lor țară, la cîrma căreia se afla cea mai vrednică și mai înțeleaptă dintre ele. Destul de departe de hotarele lor, în mijlocul pustiului care le înconjura, construiseră bastioane de observație (**1.e2—e4**). La cel mai mic pericol (**1...e7—e5**) aprindeau focuri de alarmă în vîrful bastionului și gărzile de apărare, veșnic treze la posturile lor, urcau pe cai și dădeau o ripostă hotărîtă adversarilor (**2. Cg1—f3**).

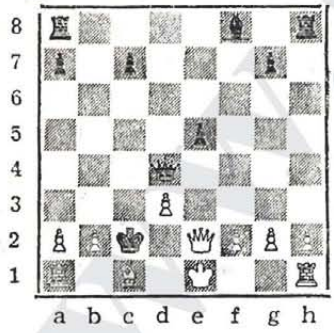
Harnice, cumpătate, chibzuite în toate, amazoanele făcuseră din ținuturile lor o țară bogată, foarte ispititoare pentru regii din vecinătate, ale căror popoare trăiau mai mult din jafuri. Încercaseră unii cîndva să le surprindă pe neașteptate, dar plătiseră scump îndrăzneala lor (**2...Cb8—c6 3.Nf1—e4 Cg8—f1 4.Cf3—g5 d7—d5 5.e4:d5**). Înfrînți chiar în fața primului bastion pe care-l întîlniseră, renunțaseră la planurile de cotropire.

Odată, pe cînd amazoanele reparau cu sîrg stricăciunile suferite de cetățuia lor din pustiu, au fost lovite sălbatic de mulțimea oștilor unui alt rege, mai cutezător decît ceilalți (**5...Cf6:d5**). Au fost strivite toate sub copitele cailor călăreților vrăjmași, însă semnalul de alarmă fusese dat.

Niciodată pînă atunci primejdia nu fusese atît de mare. De pe turnurile sale de observare, regina amazoanelor vedea oștile dușmane răsfirîndu-se în valuri în vederea dezlănțuirii atacului simultan din mai multe părți. Pricepută în luptă, ea a descoperit că regele vrăjmaș nu păstrase lîngă sine apărători prea mulți. Acolo trebuia lovit înainte ca vrăjmașul să-și fi întins plasa (**6.Cg5:f7**). Stupefiat de îndrăzneala acestor femei, mai dîrze decît luptătorii săi cei mai cutezători, regele a scăpat cu greu din prima strînsoare (**6... Re8:f7**) și, zărind-o pe regina însăși îndreptîndu-se val-vîrtej spre sine, s-a grăbit să se strecoare mai aproape de grosul trupelor sale (**7.Dd1—f3+ Rf7—e6**). Bătălia se dezlănțuise pe tot întinsul țării (**8.Cb1—c3 Ce6—d4**). Amazoanele rezistau neclintite pe pozițiile lor, lovind numai acolo unde știau că pot provoca pierderi ireparabile dușmanului orbit de lăcomie și prea sigur de sine (**9.Nc4:d5+**). Trăznetul dear fi căzut lîngă el, regele nu s-ar fi înspăimîntat atîta. Din nou fu nevoit să se retragă, hărțuit pas cu pas de regina amazoanelor. Mînat de groaza morții, s-a avîntat în mijlocul bătăliei (**9...Re6—d6 10.Df3—f7 Nc8—e6 11.Nd5:e6 Cd4:e6 12.Cc3—e4+ Rd6—d5**). Cursese mult sînge și de o parte și de alta. Stăpîne pe situație, amazoanele, în frunte cu regina lor, zdrobeau rînd pe rînd pîlcurile răzlețe de călăreți care își căutau regele (**13.Df7:e6**). Soția acestuia sosise în preajma lui (**13...Dd8—d4**), sfătuindu-l să ceară pace. Ar fi vrut regele să-i

dea ascultare, dar amazoanele nu puteau uita jertfele suferite pentru apărarea libertății lor. Dușmanul trebuia pedepsit fără cruțare, chiar dacă s-ar fi sacrificat și alte vieți. Regina însăși voia să-i dea o lecție usturătoare. Hărțuiala s-a dezlănțuit cu și mai multă violență. Izolat, regele nu mai putea fi ajutat de luptătorii săi, care încremeniseră sub ploaia de săgeți a amazoanelor (**14.Dc6—g4+ Re4—d3 15.Dg4—e2+ Rd3—c2**). Aici visase regele dușman să ajungă cu oștile sale, aici s-ar fi vrut stăpîn pe o țară fabulos de bogată, aici ar fi vrut să domnească pînă la sfîrșitul zilelor sale. Nu știa însă că tocmai aici își va găsi mormîntul, înainte de vreme. O lance aruncată cu măiestrie l-a țintuit pe veci de pămîntul pe care îl dorise cu atîta ardoare (**16.d2—d3! +**).

Diagrama 111



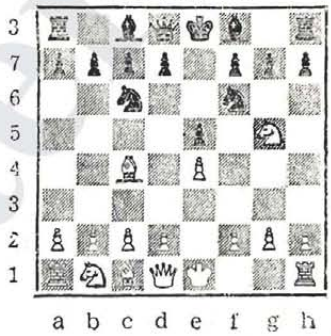
JOCUL CELOR DOI CAI

Această deschidere, considerată una dintre cele mai interesante, este preferată de jucătorii cu stil de joc inventiv, pentru că oferă și albului și negrului posibilități de atac și contraatac. În teoria deschiderilor sînt cunoscute încă două sisteme de joc, a căror denumire este determinată de numărul de cai ce intră imediat în joc; este vorba de „Jocul celor trei cai" și de „Jocul celor patru cai". Le vom analiza pe rînd.

A. JOCUL CELOR DOI CAI

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ne4 Cf6 4.Cg5

Diagrama 112



(Mutarea caracteristică a acestui sistem de joc) **4...d5 5.e:d5 Ca5!** (Cea mai activă continuare pentru negru) **6.Nb5+ c6 7.d:c6 b:c6 8.Ne2** (Aici albul mai poate juca și 8.Df3 Tb8 9.Nd3 h6 10.Ce4 Cd5 11.Dg3 g6 12.0—0 Ng7 13.Cc3 0—0 14.Ne2 Tb1 15.C:d5 c:d5 16.Da3 Cc6, cu poziție activă care compensează pionul sacrificat) **8...h6 9.Cf3 e4 10.Ce5 Nd6 11.d4** (Bine este și 11.f4 e:f3 12.C:f3 0—0 13.0—0 c5 14. d4 Dc7 15.Cc3 a6) **11...e:d3 12.C:d3 Dc7 13.h3 0—0 14.0—0 Tb8** (Cu atac la b2 și apărarea cîmpului b5) **15.Ce3 c5.**

Negrul are un pion mai puțin, în schimb inițiativa este de partea lui, astfel încît albul trebuie să caute căi de apărare.

B. JOCUL CELOR TREI CAI

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.Ce3 Nb4 4.Cd5 Cf6 (Retragerea nebunului de la b4 ar însemna pierdere de timp) **5.C:b4 C:b4 6.C:e5 d6** (Nu este bine 6...De7, care duce la poziție mai slabă pentru negru) **7.Cf3 C:e4 8.d3 Cf6 9.e3 Ce6 10.d4.** Această variantă este mai eficace pentru alb, deoarece rămîne cu avantajul perechii de nebuni și cu o poziție ceva mai liberă.

C. JOCUL CELOR PATRU CAI

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.Ce3 Cf6 (Toți cei patru cai au ieșit în joc încă după primele mutări) **4.Nb5.**

În acest moment, negrul are la dispoziție două răspunsuri interesante: *a*) **4...Nb4** (Duce la un joc oarecum simetric, cu manevre poziționale) **5.0—0 0—0 6.d3 d6 7.Ng5 N:e3 8.b:e3 De7 9.Te1 Cd8** (Aduce calul pe un cîmp mai activ) **10.d4 Ce6 11.h4 c5.** În continuare, jocul se va desfășura în funcție de situația din centru. Dacă albul va închide centrul cu d4-d5, jocul se va muta pe unul din cele două flancuri, unde negrul încearcă să contraatace prin înaintarea f7-f5 sau b7-b5. Dacă se vor schimba pionii în centru, se va ajunge la o poziție deschisă, cu șanse de ambele părți; *b*) **4...Cd4 5.Na4 Ne5 6.C:e5 0—0 7.Cd3 Nb6 8.Cf4 d5 9.d3 Ng4 10.f3 Ch5 11.C:h5** (Dacă albul ar juca aici 11.f:g4, atunci ar urma 11...Dh4+ 12.g3 C:g3 13.Cg2 Df6 14.h:g3 Cf3+ cu șah etern) **11...N:h5 12.C:d5 e6 13.C:b6 a:b6 14.Nb3 Dh4+ 15.Rf1 C:b3 16.c:b3** f5 și, pentru pionii în minus, negrul are atac destul de periculos

JOCUL CELOR DOI CAI

Salwe — **Marshall**

Viena, 1908

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.Ne4 Cf6 4.Cg5 d5 5.e:d5 Ca5 6.d3 h6 7.Cf3 e4 8.De2 C:e4 9.d:e4 Ne5 10.Cfd2 0—0 11.Cb3 Ng4 12.Df1 Nb4+ 13.c3 Ne7 14.h3 Nh5 15.g4 Ng6 16.Ne3 Cd7 17.Cld2 Ce5 18.0—0—0 b5 19.e:b5?! (Era mai bine 19.Cd4) **19...Cd3+ 20.Rb1 D:d5 21.Ra1 D:b5 22.f4 a5 23.Tb1 f5 24.Cd4 Da4 25.b3 Dd7 26.g:f5 N:f5 27.Dg2 e5 28.C:f5 D:f5 29.D:e4 Nf6! 30.De4+ Rh8 31.Ce4 Tae8! 32.C:f6** (Șanse de salvare ar mai fi existat după 32.Cd6 De6 33.D:d3) **32...T:f6 33.Nc1 Tfe6 34.Na3 Te2 35.Thd1 Ce1 36.N:e5?** (Ultima greșeală) **36...Cc2+ 37.Rb2 Cb4+** și albul a cedat.

JOCUL CELOR TREI CAI

Flohr — **Alehin**

Praga, 1931

1.e4 e5 2.Cf3 Ce6 3.Ce3 Nb4 4.a3 N:c3 5.d:c3 d6 6.Ne4 Cf6

7.Dd3 Ne6 8.h3 a6 9.Cg5 N:c4 10.D:c4 d5 11.e:d5 D:d5 ! 12.D:d5 C:d5 13.Nd2 h6 14.Ce4 f5 15.Cc5 b6 16.Cd3 Cf6 17.0—0—0 0—0—0 18.c4 The8 19.The1 e4 20.Cf4 g5 21.Ce2 f4 22.Nc3 T:d1+23.T:d1 Cd7 24.b3 Cfe5 25.Cd4 C:d4 26.N:d4 Cg6 27.Ng7 Ce7 28.Nc3 Te3 29.Td5 e3 ! 30.f:e3 C:e3 31.Td2 Cf1 32.Tf2 Cg3 33.Ng7 Cf5 34.Nb2 Cf5 35.Nf6 Rd7 36.g4 Ce3 37.Td2+ Re6 38.Ng7 f3 39.Rb2 Te2 40.Td3 f2 și albul a cedat.

JOCUL CELOR PATRU CAI

Maroczy Sividerski

Viena, 1908

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nb5 Nb4 5.0—0 0—0 6.d3 d6 7.Ce2 De7? 8.c3 Nc5 9.Cg3 Ce8 10.h3 h6 11.d4 Nb6 12.Te1 Rh7 13.Ne3 Tg8? ! 14.Cg5+ Rh8 15.Dh5 Tf8 16.N:c6 b:c6 17.Cf3 Cf6 18.Dh4 Rg8 19.Ch5 ! Te8 20.C:g7 ! și negrul a cedat.

JOCUL CELOR PATRU CAI

Naegeli Meyer

Zürich, 1908

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Cf3 Cc6 4.Nc4 C:e4 5.0—0 C:c3 6.b:c3 d6 7.Te1 Ne7 8.d4 Ng4 9.h3 N:f3 10.D:f3 0—0 11.Nb5 Ca5 12.Nd3 g6 (Mai bine 12...Nf6) **13.Nh6 Te8 14.d:e5 d:e5 15.T:e5 Cc6?** (Greșeală gravă, care duce la pierdere imediată) **16.D:f7+ ! ! R:f7 17.Nc4+ Rf6 18.Te6+ Rf7 19.Td6 ∓.**

www.stere.ro

CAPITOLUL III

JOCURI SEMIDESCHISE

În această categorie intră deschiderile în care, la mutarea **1.e2-e4**, negrul răspunde cu orice altă mutare în afară de **1...e7-e5**. Astfel, negrul evită simetria şi propune un joc complicat, lăsîndu-l pe alb să atace chiar în prima parte a partidei. Deschiderile din această grupă sînt în general de contraatac. Spre deosebire de prima grupă — jocurile deschise — negrul obţine mai greu egalitatea, în schimb îşi creează şanse mai mari de cîştig prin jocul complicat pe care îl desfăşoară pe tablă. Să urmărim cîteva din cele mai populare deschideri incluse în această categorie.

LULUBEII ŞI GUTEII
(Apărarea siciliană)

Demult — îşi începu domol bunicul povestea — cu cîteva mii de ani în urmă, trăiau, undeva prin ţinuturile Iranului de astăzi, două popoare vecine, la fel de harnice şi viteze, care, nu se ştie din ce pricini, începuseră să se duşmănească.

Lulubeii îşi aveau sălaşurile aproape de cîmpiile mănoase ale Mesopotamiei, iar guteii împînziseră munţii din împrejurimi, în care găseau la tot pasul o mulţime de pietre preţioase, dar nu şi hrană îndestulătoare. Poate că de aceea se şi duşmăneau, fiecare rîvnind la bogăţiile celuilalt. Şi aşa, cînd unii, cînd alţii, îşi părăseau pe neaşteptate sălaşurile şi năvăleau în ţara vecină, pustiind tot ce le ieşea în cale.

S-a întîmplat însă ca la cîrma regatului lulubeilor să vină un rege înţelept, care şi-a dat seama de zădărnicia acestor incursiuni prădalnice aducătoare de pagube şi de jertfe omeneşti. De aceea, şi-a propus să cheme la sfat prietenesc pe regele vecin, ca să încheie pace odată pentru totdeauna.

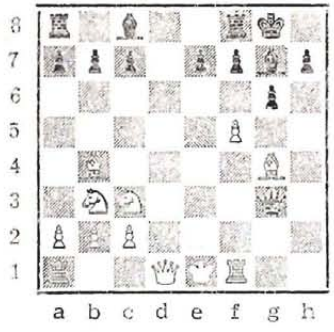
Cu acordul sfetnicilor săi cei mai apropiați, regele lulubeilor trimise numaidecît o solie în țara vecină (**1.e2—e4**) pentru a-l încredința pe regele guteilor de intențiile sale pașnice. Acesta însă, bănuitor și încă pus pe harță, așezase la hotare slujitori de încredere (**1...e7—e5**), neștiind dacă nu cumva solia de pace a vecinului ascundea vreun vicleșug. Pentru a-i alunga orice umbră de bănuială, regele lulubeilor îi trimise daruri de preț prin cavaleri aleși chiar din suita sa (**2.Cg1—f3**). Noua solie a făcut bună impresie la curtea regelui guteu. Primiți cum se cuvine (**2...d7—d6**), solii lulubeilor au fost întîmpinați la întoarcere de numeroși locuitori, veseli că vechea dușmănie se risipise (**3.d2—d4**).

Fie dintr-o neînțelegere, fie din cauza firii lor războinice, guteii au luat ostateci cîțiva locuitori vecini (**3...c5:d4**), stîrnind mînia lulubeilor (**4.Cf3:d4**). Mesajele de pace schimbate între cei doi suverani au fost uitate și neîncrederea și-a făcut iarăși loc în cugetele lor. Amîndoi au poruncit să se strîngă oștiri, ca nu cumva să fie vreunul lovit prin surprindere (**4...Cg8—f6 5.Cb1—c3 g7—g6 6.Nf1—c3 Nf8—g7**). Și astfel, solia de pace s-a transformat într-un prilej de nou război, a cărui amenințare se profila din ce în ce mai înfricoșător. (**7.Nc1—c3 Cb8—c6 8.Cd4—b3 Nc8—e6**). Și în munți, și pe cîmpie văzduhul răsuna de strigăte de luptă, arme grele erau tîrîte în apropierea primelor rînduri, călărești aprigi își struneau cu greu caii care parcă presimțeau clipa dezlănțuirii bătăliei (**9.f2—f4 0—0 10.g2—g4 d6—d5**). Ici și colo zburau săgeți țintite spre îndrăznești ce-și părăseau rîndurile ca să poată vedea mai bine ce se petrece în tabăra cealaltă (**11.f4—f5 Ne6—c8 12.e4:d5**). Ca la un semnal, călărești guteu, conduși de însăși regina lor, țîșniră din pădurile munților și, răsturnînd sau ocolind piedicile ce le stăteau în cale, ajunseră chiar în apropierea regelui lulubeilor (**12...Ce6 — b4 13.d5 — d6 Dd8:d6 14.Nc3 — e5 Dd6—f4 15.Tb1—f1 Df4:h2**).

Un gînd de o cutezanță greu de închipuit încolți în mintea reginei guteilor. Deși văzuse că floarea cavaleriei sale fusese nimicită (**16.Nc5:b4**), hotărî să pătrundă împreună cu puținii călărești ce-i mai rămăseseră în spatele trupelor lulubeilor și să-l captureze chiar pe rege (**16...Cf6:g4 17.Tf1—f2 Dh2—g1+**). Curajul reginei l-a uimit peste măsură pe rege, dar și-a păstrat calmul și i-a aruncat în față una dintre cele mai teribile arme pe care o avea la îndemînă (**18.Tf2—f1**). Amenințată cu pieirea imediată, regina a recurs la altă metodă de atac (**18...Dg1—g3+**), însă și-a dat seama că nu are forțe suficiente să-și ducă planul pînă la capăt. În timp ce chibzuia la ce ar fi putut face, regele său îi trimise prin curieri sfatul să renunțe la încercarea sa mult prea îndrăzneață și să ofere pace. Propunerea a fost privită cu bunăvoință de regele lulubeu. Bătălia luase sfîrșit și odată cu aceasta și vrajba

dintre cele două popoare, care au trăit în pace veacuri de-a rîndul.

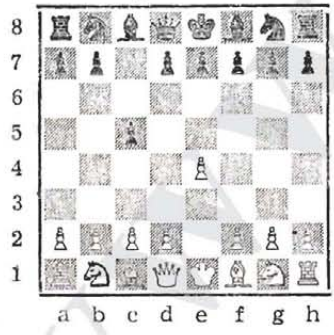
Diagrama 113



APĂRAREA SICILIANĂ

Apărarea siciliană este una din deschiderile cele mai des întîlnite, care duce la un joc complicat, cu atacuri pe flancuri opuse. Poziția tipică pentru Apărarea siciliană este redată mai jos.

Diagrama 114



De obicei, albul atacă pe flancul regelui, iar negrul pe cel al damei. Vom prezenta în continuare cîteva variante principale ale Apărării siciliene.

A. *Varianta închisă*: **1.e4 c5 2.Cc3 Ce6 3.g3 g6 4.Ng2.**

Diagrama 115

Albul caută să controleze centrul de la distanță pentru ca să poată începe atacul.

4...Ng7 5.d3 d6 6.Ce2 e5 (Una dintre mutările posibile și recomandate de fostul campion mondial Mihai Botvinnik) **7.Cd5 Cge7 8.c3 Ce:d5 9.e:d5 Ce7 10.0—0 0—0 11.f4 Nd7**, cu poziție de luptă activă de ambele părți.

B. *Varianta dragonului*: **1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4** (Înaintarea aceasta duce la variantele deschise ale Apărării siciliene) **3...c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 g6.**

Diagrama 116

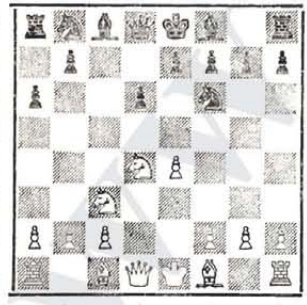
Acestea sînt mutările caracteristice pentru varianta dragonului, denumire dată de... asemănarea dintre formația pionilor d6—e7—f7—g6—h7 și coada unui dragon.

6.Ne3 Ng7 7.f3 0—0 8.Dd2 Cc6 9.Nc4 (Una dintre cele mai eficiente acțiuni de combatere ale sistemului) **9...Nd7 10.h4 Tc8 11.Nb3 Cc5 12.0—0—0 Cc4 13.N:c4 T:c4 14.h5.**

Așa după cum am amintit, albul va ataca pe flancul regelui, iar negrul pe cel al damei. Pentru ca atacul să fie cît mai puternic, albul sacrifică un pion în vederea deschiderii coloanei „h", pe care își va concentra apoi toate forțele de exemplu: 14...C:h5 15.g4 Cf6 și atacul continuă: 16.Cde2 Da5 17.Nh6 N:h6 18.D:h6 Tgc8 19.Td3.

C. *Varianta Najdorf*: **1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6**

Diagrama 117



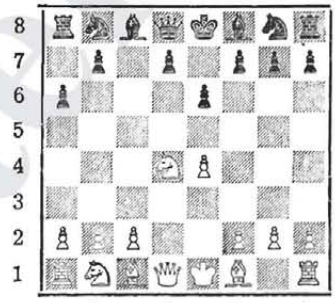
Varianta poartă numele marelui maestru argentinian de origine poloneză Miguel Najdorf. Pentru început recomandăm două posibilități de combatere:

a) **6.Ng5 e6 7.f4 Ne7** (Negrul mai poate juca aici și 7...Db6 și, după 8.Dd2 D:b2 9.Tb1 Da3, albul obține un atac puternic în schimbul pionului sacrificat) **8.Df3 Dc7 9.0—0—0 Cbd7 10.g4 b5 11.N:f6 C:f6 12.g5 Cd7**, cu joc complicat atît pentru alb, cît și pentru negru.

b) **6.Nc4 e6 7.Nb3 Ne7 8.Ne3 0—0 9.0—0 Cc6 10.f4 C:d4 11.N:d4 b5 12.a3 Nb7 13.Dd3 a5**, de asemenea cu joc complicat.

D. *Varianta Paulsen*: **1.e4 e5 2.Cf3 c6 3.d4 c:d4 4.C:d4 a6**

Diagrama 118



Veche de peste 100 de ani, varianta a fost creată de renumitul jucător german Luis Paulsen.

5.Cc3 Dc7 6.Ne2 Cc6 7.Ne3 Cf6 8.0—0 C:d4 9.N:d4 Nc5 10.N:f6 g:f6 11.Dg4 și albul are o poziție ceva mai bună.

E. *Varianta Scheveningen*: **1.e4 c5 2.Cf3 c6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cc6 5.Cc3 d6** (Diagrama 119).

Varianta se numește astfel deoarece a fost jucată pentru prima dată în anul 1923, în cadrul unui turneu prin corespondență

Diagrama 119

în localitatea olandeză cu același nume.

6.Ne3 Cf6 7.Ne2 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 Dc7 10.Rh1 Nd7 11.De1 (Dama se îndreaptă spre flancul regelui, pentru atac) 11...a6 12.Dg3 b5 (În schimb, negrul trebuie să încerce atacul pe flancul damei).

APĂRAREA SICILIANĂ

Karpov Hübner

Bad-Kissingen, 1980

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ne2 e6 7.0-0 Ne7 8.f4 0-0 9.Rh1 Cc6 10.Ne3 Nd7 11.De1 (Poziția clasică a variantei Scheveningen) **11...C:d4 12.N:d4 Nc6 13.Dg3 b5 14.a3 g6?! 15.Nf3 Dd7 16.Tad1 Db7 17.f5** (Dacă negrul ar fi fost mai prevăzător înainte de a juca 11...g6, mutarea aceasta nu ar mai fi avut același efect) **17...e5 18.Ne3 b4 19.a:b4 D:b4 20.Ng5** (Albul sacrifică un pion pentru a cîștiga timp în dezvoltare) **20...D:b2 21.Td3 D:c2 22.Nd1 Db2 23.N:f6 N:f6 24.T:d6 Nb5 25.Tf2 Da1 26.T:f6 Tac8** (Poziția merită atenție; este un exemplu care demonstrează ce înseamnă voința de a învinge, calculul precis a numeroase variante, înțelegerea profundă a posibilităților ce se oferă la fiecare mutare) **27.Tc2 De1 28.f:g6 h:g6 29.Td6 Tc7 30.D:e5 Tfc8 31.Dd5 Rg7 32.Dd4+ Rh7 33.C:b5!** și negrul a cedat.

APĂRAREA SICILIANĂ

Polihroniade Sawereide

Hyères, 1980

1.e4 e5 2.Cf3 e6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.f4 Cc6 7.Ne2 Ne7 8.Ne3 0—0 9.Dd2 a6 10.0—0—0 De7 11.g4! (Mutare care constituie preludiul unui atac violent pe flancul regelui. Albul trebuie însă să calculeze precis fiecare tempo, fiindcă negrul are la rîndul său posibilități de contraatac aproape egale pe celălalt flanc) **11...b5** (Conducătoarea pieselor negre este una dintre cele mai puternice reprezentante ale șahului feminin din S.U.A. Răspunsul său o dovedește) **12.g5 Cd7 13.f5 Cde5 14.f6! g:f6 15.Thg1!** (Atacul de mat este acum evident. Toate mutările următoare ale negrului sînt forțate) **15...f:g5 16.N:g5 Rh8** (Unde să se ascundă regele negru?) **17.C:e6 C:e6 18.Nh6 f6 19.Ng7+! Rg8 20.N:f6+ Rf7 21.Nh5 R:f6 22. Dg5 +**

APĂRAREA SICILIANĂ

Ciocâltea Ungureanu

Campionatul României pe echipe, 1980

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Nb5+ Nd7 4.N:d7+ D:d7 5.0—0 Cc6 6.c3 Cf6 7.De2 e5 8.Td1 Dg4!? (O mutare interesantă, dar puțin cam riscantă; la un joc atent, albul o poate anihila fără prea mare dificultate) **9.d3 Ne7 10.h3?! De6 11.Cbd2 0—0 12.Cf1 d5! 13.Ng5 d4** (Nu e rău, dar și mai bine ar fi fost 13...d:e4) **14.Cg3 Ce8 15.Nd2 Cd6 16.c4 Tfe8 17.Ch2! a6 18.Df3 b5 19.b3 Tab8 20.Cf5 b:c4 21.b:c4 Tb7 22.Cg4 Nf8 23.h4! Rh8 24.h5 Teb8 25.h6 g6 26.C:d6 N:d6 27.Cf6 Ne7 28.Cd5 Nd8 29.Dg3 f6 30.f4 Tb2 31.f:e5 C:e5 32.Nf4 Tc2 33.Tab1! T8b2 34.T:b2 T:b2 35.Tf1 Cd7 36.Ne7 Ne7 37.a4 Rg8 38.a5 Tb3 39.e5!** (Începutul sfîrșitului! Negrul este obligat să deschidă coloana „f", după care nu mai are nici un fel de apărare) **39...f:e5 40.Dh3!** și, pentru că pierderea unei figuri sau matul nu mai poate fi împiedicat, negrul a cedat.

APĂRAREA SICILIANĂ

Stanciu Urzică

Campionatul României, 1979

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cdb5 d6 7.Ng5 (7.Cd5 duce la poziții tăioase, cu riscuri și de-o parte, și de alta) **7...a6 8.Ca3 b5 9.N:f6 g:f6 10.Cd5 f5 11.Nd3** (Se joacă și 11.Dd3, ca și schimbul la b5 cu calul sau nebunul) **11...Ne6 12.Dh5 Ng7 13.0—0 f4 14.c4 b:c4 15.N:c4! 0—0 16.Tac1 Ta7!? 17. Tfd1 Rh8 18.C:f4! e:f4 19.N:c6 Ce7 20.N:f7 N:b2 21.Ce4!** (Mutare decisivă) **21...Ce8 22.C:b2 Ta:f7 23.Ce4 f:e4 24.Dd5 f3 25.g3 Dd7 26.Ce5 Dh3 27.C:f7+** și negrul a cedat.

APĂRAREA SICILIANĂ

Meeking Joksici

Vîrșeț, 1971

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 g6 6.f3 Ng7 7. Ne3 0—0 8.Nc4 Cc6 9.Dd2 Nd7 10.0—0—0 Ce5 11.Nb3 Da5 12.h4 Tfe8 13.h5 C:h5 14.Nh6 Cd3+ (În aparență, o mutare ingenioasă, dar albul are la dispoziție un răspuns neașteptat, care îl va pune în mare dificultate pe negru) **15.Rb1! C:b2 16. R:b2 N:h6 17.D:h6 T:e3 18.g4 Cf6 19.e5!! T:b3+ 20.a:b3 d:e5 21. Ce2 Ne6 22.Cc3 e4 23.C:e4 Tc8 24.Rb1! Tc6 25.g5** *și negrul a* cedat. La 25...Ta6 26.C:f6+ e:f6 27.D:h7+ și plasa de mat se închide repede.

APĂRAREA SICILIANĂ

Szabo — **Stein**

Hamburg, 1965

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ng5 e6 7. f4 Db6 8.Cb3 Cbd7 9.Df3 Dc7 10. 0—0—0 b5 11.a3 Nb7 12.g4 Tc8 13.Td2 d5 14.N:f6 C:f6 15.g5 C:e4 16.C:e4 d:e4 17.Dc3 Nd6 18.Tf2 0—0 19.Ng2 f5 20.g:f6 T:f6 21. Rb1 N:f4 22.De2 e3 23.N:b7 D:b7 24.Tg2 Nh6 25.Cc1 Tcf8 26. Thg1 Tf2 27.Dg4 Dg6 28.Ce2 Tf4 29.Dh3 T:g2 30.D:g2 D:g2 31. T:g2 Tf2 32.T:f2 e:f2 33.Cg3 Nf4 și albul a cedat.

APĂRAREA SICILIANĂ

Gligorici — **Larsen**

Zagreb, 1965

1.e4 c5 2.Cf3 c6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cc6 5.Cc3 d6 6.Ne3 Cf6 7.Nc2 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 Nd7 10.De1 C:d4 11.N:d4 Nc6 12.Nd3 Cd7 13.Td1 c5 14.f:e5 d:e5 15. Nf2 Nc5 16.Nc4 Db6 17.Cd5 D:b2 18.N:c5 C:c5 19.T:f7 T:f7 20. Cc7++ Rf8 21.N:f7 Db6 22.Dh4 C:e4+ 23.Rf1 R:f7 24.C:e6 și albul a cedat.

APĂRAREA SICILIANĂ

Portisch — Parma

Zagreb, 1965

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 g6 5.c4 Cf6 6.Cc3 C:d4 7. D:d4 d6 8.e5 Ng7 9.Nb5+ Nd7 10.e:d6 N:b5 11.C:b5 0—0 12. 0—0 a6 13.Cc3 Ce8 14.Db4 C:d6 15.Td1 Tc8 16.Nf4 Tc4 17.Db3 b5 18.Cd5 Nd4 19.Ce3 Ta4 20. Tac1 C:e4 21.De2 Cd6 22.b3 N.e3 23.f:e3 Ta5 24.Nh6 și remiză.

APĂRAREA SICILIANĂ

Perez — **Gheller**

Havana, 1965

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Nc4 e6 7. Nb3 Ne7 8.Ne3 0—0 9.f4 C:d4 10.N:d4 b5 11.e5 d:e5 12.f:e5 Cd7 13.0—0 Nc5 14.N:c5 C:c5 15.D:d8 T:d8 16.C:b5 Na6 17.Nc4 N:b5 18.N:b5 Tab8 19.Tfd1 Tde8 20.a4 a6 21.e4 a:b5 22.e:b5 C:a4 23.T:a4 T:b5 24.Te4 Teb8 și albul a cedat.

APĂRAREA SICILIANĂ

Bradvarevici — Velimirovici

Titograd, 1965

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ng5 e6

7.Dd2 a6 8.0—0—0 Nd7 9.f4 h6 10.Nh4 C:e4 11.De1 Cf6 12.Cf5 Dc7 13.N:f6 g:f6 14.Cd5 Dd8 15.De3 b5 16.Ne2 h5 17.Nf3 Tb8 18.The1 Ce5 19.f:e5 f:e5 20.C:d6+ N:d6 21.Cf6+ D:f6 22.T:d6 Df4 23.D:f4 e:f4 24.Ted1 Td8 25.Nc6 N:c6 26.T:d8+ Re7 27.T:h8 N:g2 28.Td2 Nh1 29.T:h5 f5 30.Tf2 și negrul a cedat.

BĂTĂLIA DE LA CANNAE
(Apărarea franceză)

Cătălin și Alina priveau încordați partida pe care și-o disputau bunicul și unchiul Toma. Simțeau că pe tabla de șah se ivise o poziție teribilă, al cărei deznodămînt nu și-l puteau nicicum închipui. Bunicul gîndea de o bună bucată de vreme, se foia în fotoliul său de răchită: cînd își sprijinea capul cu amîndouă mîinile, cînd își așeza coatele pe masă și fixa piesele de pe tablă, ca și cum ar fi vrut să le facă să salte de pe locurile lor, apoi își îngropa iar capul în palme și continua să gîndească.

Unchiul Toma zîmbea convins că nu mai are nimic de făcut decît să aștepte în liniște desfășurarea evenimentelor care-l vor duce în mod sigur la victorie. Ba mai și făcea strengărește cu ochiul celor doi copii, ca și cum le-ar fi spus: „Bunicul nu mai are încotro, e prins în menghine, fără scăpare."

În sfîrșit, pe tablă apăru și mutarea mult așteptată. Unchiul Toma își mai păstră cîteva clipe zîmbetul șugubăț, apoi deveni brusc serios, începu să gîndească profund. Pe fața sa pînă mai adineaori surîzătoare începu să plutească o vagă neliniște, apoi îngrijorarea crescu, cuta dintre sprîncene i se adînci pentru ca, în cele din urmă să exclame înciudat: „Formidabil, am pățit-o ca generalul acela roman, căzut în propria-i capcană în lupta cu Hanibal."

Bunicul, cu ochii strălucitori de satisfacție, îi spuse pe un ton glumeț: „Lacomule, altă dată să nu te mai repezi să înhați piesă după piesă, pînă ce nu-ți pui regele la adăpost."

— Ce-a fost, bunicule, cu generalul roman, întrebă într-un tîrziu Alina. Ce legătură este între povestea lui și partida pe care ai jucat-o acum cu unchiul Toma?

— Spune-o tu, vericule, pentru că tu i-ai pomenit numele.

Unchiul Toma nu se lăsă mult rugat, cu toate că necazul i se citea încă limpede pe față.

Ați auzit de bună seamă de strămunii noștri romani. Pe vremea cînd, datorită înțelepciunii și vitejiei lor fără seamăn, stăpîneau toate cele patru zări, împotriva lor se ridică bogata cetate a

punilor, Cartagina, socotită pe atunci adevărata stăpînă a mărilor. O puternică armată cartagineză năvăli în Italia sub conducerea unui general vestit, Hanibal, priceput în războaie ca nimeni altul în vremea aceea. După ce a zdrobit toate oştile ce i se împotriviseră, a traversat toată ţara şi a poposit lîngă un oraş pe malul mării, la Cannae.

Căpeteniile armatei romane au socotit că sosise momentul să-l lovească pe neaşteptate şi să scape Roma de acest mare pericol.

Era o dimineaţă cu vînt puternic care sufla dinspre mare spre uscat, stîrnind nori de nisip Un pîlc de temuţi oşteni ai legiunilor romane atacă patrulele lui Hanibal (**1.e2—e4**), plănuind să-l scoată în cîmp deschis. Cumpănind bine situaţia, Hanibal le trimise în întîmpinare doar cîţiva pîndari (**1...e7—e6**), ca să afle intenţiile romanilor. Hotărîte să încheie cît mai repede lupta cu cartaginezii, legiunile romane — aşa se numeau grupurile lor de armată — se năpustiră cu toată forţa asupra taberei cartaginezilor (**2.d2—d4**), crezînd că punii nu se dezmeticiseră încă din somn. S-au lovit însă de un adevărat zid de apărare (**2...d7—d5**), ceea ce i-a obligat să arunce în luptă puternica lor cavalerie (**3.Cb1—c3**), în faţa căreia multe armate fuseseră silite să se retragă.

Între timp, vîntul se înteţise, stîrnind valuri şi mai compacte de nisip. La adăpostul acestei perdele proteguitoare, cartaginezii se aşezară în formaţie de luptă (**3...Nf8—b4**), pregătindu-se să atace cavaleria romană.

La rîndul lor, romanii trimiseră în apropierea oraşului unde se afla grosul armatei lui Hanibal o nouă legiune (**4.Nf1—d3**) cunoscută prin vitejia ostaşilor săi.

Atunci s-au produs primele ciocniri de amploare: punii au înhăţat cîţiva prizonieri romani (**4...d5:e4**), au suferit, la rîndul lor, pierderi (**5.Nd3:e4**), dar luptătorii dispăruţi au fost înlocuiţi repede de sulițași călăiţi în lupte grele (**5...c7—c5**).

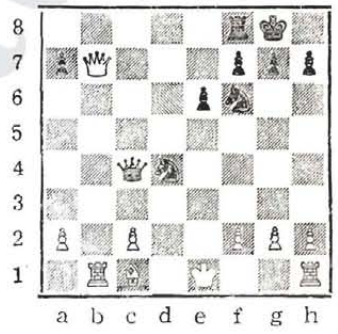
După o lungă chizbuială, generalul roman a rînduit pentru luptă restul cavaleriei (**6. Cg1—e2**), cerîndu-i să supravegheze mai ales centrul cîmpului de bătaie. Hotărîrea aceasta s-a dovedit inspirată, pentru că punii, adăpostiţi de perdeaua de nisip, trecuseră la atac (**6...c5:d4**). Fără să ia în seamă pierderile suferite (**7.Ce2:d4 Nb4:c3+**), ei se îndreptau cu îndrăzneală chiar împotriva căpeteniei romanilor. Generalul îi respinse destul de uşor (**8.b2:c3**), dar în acea clipă îl zări pe cîmpul de luptă pe cel mai iscusit dintre căpitanii lui Hanibal (**8...Db8—a5**). La început a crezut că e vorba de o greşeală a inamicului; de aceea, s-a mulţumit să supravegheze de la distanţă mersul bătăliei (**9.Dd1—f3**).

Toate ar fi fost bune, numai că postul de comandă al romanilor rămăsese aproape fără apărare.

Atîta aşteptase şi Hanibal; călăreţi cu tolbele pline de săgeţi apărură fără veste (**9...Cg8—f6**), croindu-şi drum spre tabăra generalului roman. Prea încrezător în dibăcia sa, acesta nu le-a dat atenţia cuvenită, risipindu-şi forţele în hărţuieli fără importanţă (**10.Ne4:b7 Nc8:b7 11.Df3:b7**). Deabia acum, punul ce stătuse la pîndă atîta vreme lovi cu forţă teribilă (**11...Da5:c3+**), gata, gata să-l facă prizonier pe însuşi comandantul roman. Pericolul era mare, dar în clipele de cea mai grea cumpănă, romanii nu-şi pierdeau calmul; cu un singur pas căpetenia a ocolit primejdia imediată (**12.Re1—e2**), din păcate fără să renunţe la gîndul prăzii bogate, pe care credea că i-o vor aduce ostaşii săi ce intraseră în oraşul ocupat de Hanibal.

Neinspirat gînd! Pe asta mizase şi Hanibal. Căpitanul său captură fără greutate călăreţii romani din mijlocul cîmpului de bătălie (**12...Dc3:d4**), în schimbul unei fortăreţe neînsemnate (**13. Db7:a8**). Aveau să plătească scump romanii această pierdere de timp. Armata cartagineză era vestită pe atunci nu numai pentru priceperea comandanţilor săi, dar şi pentru modul în care ştia să folosească elefanţii, dresaţi special pentru războaie. Şi iată-i acum pe aceşti teribili luptători, îndreptîndu-se fără şovăire înspre şirurile romanilor (**13...0—0**), purtînd pe spinările lor mulţime de arcaşi şi soldaţi înarmaţi cu săbii scurte. Grabnic, romanii au pregătit carele grele de luptă (**14.Ta1—b1**) — ultima nădejde — dar o nouă manevră a cartaginezilor (**14...Dd4—c4+**), pe cît de cutezătoare, pe atît de neaşteptată, l-a silit pe comandantul romanilor să se retragă (**15.Rc2—e1**) în vechiul său adăpost, de unde privea neliniştit mulţimea călăreţilor puni ce împînzeau cîmpia (**15...Cb8—c6**). Zadarnic trimitea ştafetă după ştafetă ca să-şi regrupeze forţele împrăştiate imprudent (**16.Da8—b7**), cleştele punilor se strîngea tot mai necruţător în jurul oştilor romane. O ultimă şarjă (**16...Cc6—d4**), şi toate căpeteniile romane căzură în mîinile lui Hanibal.

Diagrama 120



Aceasta a fost una dintre cele mai grele înfrîngeri suferite de romani în întreaga lor istorie. La ştirea că oştile cartagineze ajunseseră pînă la porţile Romei, locuitorii, îngroziţi de pieirea ce li se părea inevitabilă, alergau cu desperare pe străzi, strigînd: „Hanibal ante portas“[1], expresie cele-

[1] Hanibal se află la porţile Romei.

bră care s-a păstrat pînă în zilele noastre.

APĂRAREA FRANCEZĂ

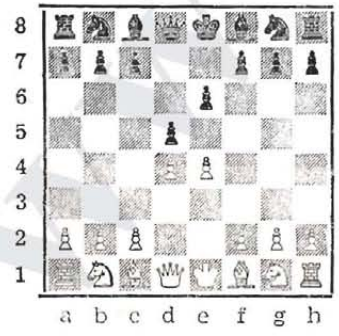
Acest sistem de apărare, caracterizat prin consolidarea flancului regelui, menținerea egalității în centru și obținerea inițiativei și a contraatacului pe flancul damei, duce la poziții complicate, cu situații clare de atac și contraatac.

Pentru negru, cea mai complicată problemă strategică este dezvoltarea nebunului de cîmpuri albe de la „c8", deoarece, datorită poziției pionilor, caracteristică Apărării franceze, drumul nebunului este barat.

Unul dintre cei mai fervenți adepți ai Apărării franceze este fostul campion mondial Mihail Botvinnik.

Primele mutări specifice acestei apărări sînt: **1.e4 e6 2.d4 d5.** La mutarea a 3-a, albul are de ales între mai multe continuări:

Diagrama 121



A. *Varianta clasică*

3.Cc3 Nb4 4.e5 c5 5.a3 N:c3+ 6.b:c3 Ne7 7.Dg4 Dc7 8.D:g7 Tg8 9.D:h7 c:d4 10.Ce2! Cbc6 11.f4 Nd7 12.Dd3 d:c3 13.Tb1 Cf5 14.g3 d4 15.Ng2 0—0—0 cu joc complicat.

B. *Varianta schimbului*

3.e:d5 e:d5 4.Nd3 Cc6! 5. Ce2 Nd6 6.c3 (Dacă albul joacă 6. Cbc3, fostul campion mondial Aleksandr Alehin recomandă mutarea 6...Cb4, după care se schimbă nebunul de cîmpuri albe, altfel albul ar fi obligat să piardă timp în dezvoltare, prin retragerea nebunului) **6...Dh4! 7.g3 Dh5 8.Cf4 D:d1+ 9.R:d1 Ng4+ 10. Re2 0—0—0 11.Te1** (Nu este bine 11.C:d5 din cauza mutării 11...Nf3). Varianta este jucată mai rar, deoarece simplifică foarte mult poziția.

C. *Varianta Nimzovici*

3.e5. Această mutare permite albului să-și mărească spațiul de joc dar, bineînțeles, cu prețul unei pierderi de timp, deoarece, din trei mutări, două au fost făcute cu același pion, ceea ce în general nu se recomandă. Această variantă aplicată în practică de primul campion al lumii, Steinitz, a fost analizată mai tîrziu de Nimzovici, care a îmbogățit-o cu foarte multe idei origi-

nale, motiv pentru care îi poartă numele.

3...c5 4.c3 Cc6 5.Cf3 Db6. Toate forțele sînt concentrate asupra punctului central d4: negrul îl atacă, albul îl apără. **6.Ne2 Cge7** (Se mai recomandă și 6...Ch6, urmată de 7.b3 c:d4 8.c:d4 Cf5) **7.Ca3 c:d4 8.c:d4 Cf5 9.Cc2** (Din nou negrul asediază cîmpul d4; albul îl apără) **9... Ne7** (Dacă ar juca 9...Nb4+, ar urma 10.Rf1 Ne7 11.b4) **10. Tb1 a5**, cu șanse aproximativ egale.

D. *Varianta Tarrasch*

3.Cd2. Această mutare caracteristică variantei a fost jucată și analizată de cunoscutul jucător de origine germană Tarrasch; de aceea îi poartă și numele. **3...c5!** (Răspunsul cel mai energic al negrului. Se mai poate juca 3...Cf6 4.e5 Cfd7 5.Nd3 c5 6.c3 Cc6 7.Ce2 Db6 8.Cf3 c:d4 9.c:d4 Nb4+ 10.Nd2, cu poziție complicată) **4.e:d5 e:d5 5.Nb5+ Cc6 6.Cgf3 Nd6!** (La 6...De7+, nebunul alb se retrage: 7.Ne2 c:d4 8.0—0 Dc7 9.Cb3 Nd6 10.Cb:d4 a6 11.b3 ! Cge7 12.Nb2, cu poziție mai bună pentru alb) **7.0—0 Ce7 8.d:c5 N:c5 9.Cb3 Nb6** (De la b6 nebunul controlează în continuare cîmpul d4, dar el se poate retrage și la d6; de exemplu: 9...Nd6, și apoi continuarea 10.Cbd4 0—0 11.b3 Ng4 12.Nb2 Db8, după care rezultă o poziție aproximativ egală).

APĂRAREA FRANCEZĂ

Rellstab — **Dückstein**

Ostende, 1961

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Cc6? 4.Cgf3 Ch6 5.c3 Ne7 6.Nd3 f5 7.e:d5 e:d5 8.0—0 Cf7 9.Te1 0—0 10.Cf1 Nd6! 11.Db3 g6 12.g3 Ca5! 13Dc2? (13.Da4) **13...Df6 14.Nf4 N:f4 15.g:f4 Ne6 16.Ce5 Cc6 17.f3 Ce:e5 18.f:e5 Dh4! 19.Dg2 Cg5 20.Rh1 Ch3 21.Ne2 f4 22.Cg3 f:g3 23.h:g3 Dh6 24.Nd1 Cf4+ 25.Dh2 D:h2+ 26.R:h2 Cd3 27:Te2 T:f3** și albul a cedat.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Winter — **Alehin**

Nottingham, 1936

1.d4 e6 2.e4 d5 3.e:d5 e:d5 4.Nd3 Cc6 5.Ce2 Nd6 6.c3 Dh4! 7.Cd2 Ng4! 8.dDc2 0—0—0 9.Cf1 g6 10.Nc3 Cge7 11.0—0—0 Nf5 12.Cfg3 N:d3 13.D:d3 h6 14.f4? Dg4! 15.h3 Dd7 16.Thf1 h5! 17.Cg1 h4 18.C3e2 Cf5 19.Cf3 f6 20.Ch2 Tde8 21.Nd2 Te6 22.Cg4 The8 23.Tde1 T8e7 24.Rd1 De8 25.Df3 Ca5 26.b3 Cc4! 27.Nc1 (La 27.b:c4 urma 27...Da4+ 28.Rc1 Na3+ cu atac decisiv) **27...Cce3+ 28.N:e3 C:e3+ 29.C:e3 T:e3 30.Df2 Db5! 31.Ce1 T:e3 32.T:e7 N:e7 33.De1**

Rd7 34.f5 Te3 35.Df2 g5 36.Te1 Te4 37.T:e4 d:e4 38.Rd2 Nd6 39.Rc2 Nf4 și albul a cedat.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Barta Fichtel

Bratislava, 1941

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 b6 (Corect era 4...c5!) **5.Nd2 Ce7 6.a3 N:c3 7.N:c3 Na6 8.Ce2 c5 9.b4 c:d4 10.C:d4 N:f1 11.R:f1 0—0 12.b5! Dc7 13.Nb4 Tc8 14.h4 Cg6 15.Nd6 Dc3 16.Th3 Dc4+ 17.Rg1 Cd7 18.Tb1! Cg:e5? 19.f4 Cg6 20.h5 Cgf8 21.Tb4 Da:2 22.Ce6 Rh8 23.T4b3 a5 24.h6! Cf6 25.h:g7+ R:g7 26.Ne5 Cd7 27.Dh5 C:e5 28.Dh6+ Rh8 29.D:f6+ Rg8 30.Tbg3+ Cg6 31.T:g6+ f:g6 32.Ce7 #.**

APĂRAREA FRANCEZĂ

Fischer Benkö

Turneul candidaților, 1968

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.d:c5 N:c5 7.Dg4 0—0 8.Nd3 f5 9.Dh3 N:g1! 10.T:g1 Cc5 11.Nd2 Ce6 12.Cb5 Db6 13.0—0—0 Nd7 14.Cd6 Ca4! 15.Nb5 Cd4! 16.Ne3 Ce2+ 17.N:e2 D:b2+ 18.Rd2 Db4+ 19.Rc1 Ce3 20.Tde1 C:a2+ 21.Rd1 Ce3+ 22.Rc1 d4! 23.Nf2 Tfc8! 24.Nd3 Ca2+ 25.Rd1 Ce3+ 26.Rc1 Tc5 27.Dh4 Ta5 28.Rd2 h6? (După ce a jucat exact pînă acum, crezîndu-și o poziție favorabilă, negrul greșește și pierde partida. Simplu și bine era: 28...Nc6 29.g4 Nf3!) **29.g4 f:g4 30.T:g4 Rh8 31.D:h6+!** și negrul a cedat.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Birieșcu Uhlmann

București, 1979

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e:d5 (Continuarea din partidă nu oferă prea multe perspective albului, ducînd de cele mai multe ori la ceea ce se numește în șah „remiză de salon") **3...e:d5 4.Nd3 Nd6** (Pentru a combate ideea de joc aleasă de alb — varianta schimbului — cel mai bine era acum 4...Cc6) **5.Ce3 c6 6.Cge2 Ng4 7.Ne3 Ce7 8.Dd2 Cd7 9.Nf4 Dc7 10.N:d6 D:d6 11.Df4 D:f4 12.C:f4 g5 13.Ne2! Nf5**(Perspectiva unei remize rapide se contura după 13...N:e2) **14.Cd3 Cg6 15.0—0 0—0—0 16.Tfe1 The8 17.Nf1 Cdf8 18.T:e8 T:e8 19.Te1 Rd8 20.Cd1 N:d3** (Aproape forțat) **21.T:e8+ R:e8 22.N:d3 Cf4 23.Nf1! C8g6 24.Ce3 Ce7 25.g3 Ce6 26.Nd3 C:d4 27.N:h7 c5 28.c3 Ce6 29.Rf1 b5 30.Cf5 Ce8 31.Ce3 Cb6 32.Ne2 d4 33.Cf5! d:c3 34.b:c3 Rd7 35.Ce3 a5 36.Re2 Rd6 37.Rd2**

c4 38.a3 Cd5 39.C:d5 R:d5 40.Re3 Re5 41.h4 (Pionul acesta constituie cheia victoriei albului) **41...g4 42.h5! f5 43.h6 Cg5 44.Nb1 Rf6** (Regele negru va fi obligat să supravegheze pionul „h", în timp ce regele alb poate manevra cu uşurinţă pe toată tabla) **45.Rd4 Ch3 46.N:f5 C:f2 47.Re5 Cd1 48.R:b5 C:c3+ 49.R:c4 Ce2 50.N:g4 C:g3 51.Rb5 Cf1 52.Ra5 Ce3 53.Ne6! Rg6 54.a4 R:h6 55.Rb6 Cc2 56.a5 Cb4 57.Rb5** şi negrul a cedat.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Ghindă Ungureanu

Campionatul României, 1979

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.Cf3 Cc6 7.Ne3 a6 8.Dd2 Da5 (Mai bine este aici 8...b5) **9.a3 b5 10.d:c5 C:c5 11.Cd4 Dc7 12.Nd3 Nd7 13.0—0 Ne7 14.Df2 C:d4 15.N:d4 g6 16.b4 C:d3 17.c:d3 0—0** (Negrul şi-a pus regele la adăpost, dar nu a scăpat de nebunul său de cîmpuri albe, rămas aproape inutil pe tablă. Într-o astfel de poziţie, calul este destul de periculos.) **18.Tfc1 Dd7 19.Ce2 Tfc8 20.Nb6! T:c1+ 21.T:c1 Tc8 22.Dd4 T:c1 23.C:c1 Dc6 24.Nc5! N:c5** (Din nefericire, negrul nu poate evita schimbul nebunilor de cîmpuri negre, după care forţa calului alb îşi va spune cuvîntul) **25.D:c5 f6 26.Cb3!** (Poziţia tipică, în care este ilustrată noţiunea de „nebun rău". Într-adevăr, nebunul de la b7 nu valorează mai mult decît un pion blocat) **26...f:e5 27.D:c6 N:c6 28.f:e5 Rf7 29.Rf2 g5 30.Cc5** şi negrul a cedat.

FRAŢII BUZEŞTI
(Apărarea Caro-Kann)

Bunicul aruncă o privire fugară asupra ceasului de la mînă.

— Copii, e timpul să ne întoarcem!

Cătălin şi Alina, ţinîndu-se de mînă, parcă nu se mai săturau privind silueta impunătoare a podului de peste Dunăre. Se aflau în excursie la Giurgiu. Văzuseră acolo multe locuri impresionante, dar fluviul maiestuos şi construcţia metalică ce părea că-l rupe în două îi fascinaseră pur şi simplu.

— Hai, hai, copii! O să mai revenim cîndva aici. Şi tu, Toma, lasă poveştile şi adu-i mai repede încoace!

Unchiul Toma le mai spuse copiilor cîteva cuvinte, apoi urcară cu toţii în maşină...

...Fusese o zi splendidă, de început de primăvară. Ieşiseră din oraş şi panglica asfaltată a

şoselei, iluminată de razele călduţe ale soarelui, îi chema parcă tot mai departe...

Copiii tăceau. Unchiul Toma privea gînditor zările albăstrii din stînga şoselei. Deodată rupse tăcerea:

— Ce-ar fi să ne abatem şi pe la Stăneşti?

Bunicul îşi privi încă o dată ceasul şi spuse înviorat:

— Bună idee! Copiii o să aibă ce vedea, ce să înveţe...!

Satul nu părea cu nimic deosebit de cele străbătute pînă atunci. Copiii se mirau întrucîtva, dar presimţeau că micul ocol pe care-l făcuseră trebuia să aibă multe semnificaţii.

— Vedeţi voi satul acesta? E curat şi frumos rînduit acum; în 1907 însă a fost aproape ras de pe faţa pămîntului. Boierimea voise să dea o lecţie usturătoare ţăranilor răsculaţi în anul acela, rămas în istoria luptelor pentru o viaţă mai bună a celor oropsiţi.

— Toma, spune-le şi ce s-a mai întîmplat în satul acesta pe timpul lui Mihai Viteazul!

— Mă şi gîndeam la asta, dar îmi era teamă să nu întîrziem.

— Nu-i nimic, le povesteşti în maşină!

Şoseaua coti brusc şi satul nu se mai zări.

— Unchiule Toma...!

Exclamaţia semăna mai degrabă a întrebare. Privindu-şi cu drag nepoţii, unchiul Toma îşi întinse pe genunchi şahul de buzunar, pe care nu-l părăsea niciodată, şi începu să-şi depene povestea...

Era prin primăvara anului 1595. Mihai Vodă Viteazul dăduse cîteva lecţii usturătoare oştirilor otomane care îndrăzniseră să treacă la nord de Dunăre. Sultanul de la Constantinopole era furios. Nu putea admite ca o ţărişoară aşa de mică să nu i se supună. Alese un paşă mai destoinic, îi încredinţă o oştire întărită cu un corp de tătari, dornici de jaf şi îi ordonă să treacă fluviul, să nu precupeţească nici un efort pînă ce nu vor pune mîna pe Mihai Vodă.

Domnitorul cunoştea forţa otomanilor, dar avea în preajma sa căpitani ce-şi dovediseră cu prisosinţă vitejia şi priceperea în luptă. Veştile ce-i sosiseră nu erau prea alarmante. De aceea hotărî să trimită la Giurgiu, locul favorit de trecere a Dunării de către oştile turceşti, cîteva pîlcuri de oaste, a căror comandă o încredinţă fraţilor Buzeşti.

— Cui? îl întrerupse Cătălin. Fraţilor Buzeşti?

Spre surprinderea unchiului Toma, Cătălin începu să recite:

„Trei fraţi viteji desprinşi dintr-o tulpină
În anii-aceia grei ai încleştării
Slujiră cu credinţă Banul ţării
Pentru Unirea ce avea să vină".*

---

* Petre G. Gorun *Fraţii Buzeşti*. În volumul: Căldura vieţii. Bucureşti, Editura Eminescu, 1978

Unchiul Toma tăcu o clipă, apoi își reluă istorisirea:

— Într-adevăr, frații Buzești — Preda, Radu și Stroie — l-au slujit cu multă dragoste pe Mihai Vodă încă de pe vremea cînd nu era decît Ban al Craiovei. Mihai le cunoștea vrednicia în luptă și se bizuia pe ei mai mult decît pe ceilalți boieri din jurul său. La porunca Voievodului, ei s-au îndreptat împreună cu toți oștenii lor pe drumul cel mai scurt ce ducea la Giurgiu.

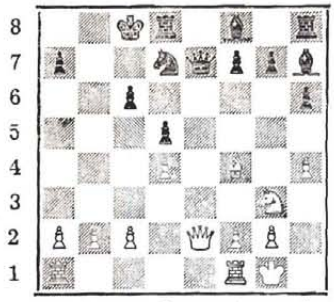
Turcii și tătarii trecuseră Dunărea, după ce înfrînseseră cu ușurință cele cîteva grupuri de pază lăsate de Mihai Vodă în fața orașului (**1.e2—e4 e7—c6 2.d2—d4 d7—d5 3.Cb1—c3 d5:e4**). Suferiseră unele pierderi (**4.Cf3:e4**) însă erau prea neînsemnate ca să le stingherească înaintarea (**4...Nc8—f5**). Restul trupelor muntene de pază s-a retras înspre satul Stănești, fiind urmărit cu prudență de detașamente izolate de turci și tătari (**5.Ce4—g3 Nf5—g6**).

Satul se profila amenințător la orizont. Capcanele în care căzuseră în luptele împotriva lui Mihai îi învățaseră multe pe ieniceri și spahii. Nu mai îndrăzneau să înainteze, așteptînd grosul trupelor ce urmau să treacă Dunărea.

Situația le convenea de minune fraților Buzești. Un călăreț din pîlcul de oaste al lui Stroie, cel mai tînăr dintre frații Buzești, trimis în recunoaștere doar cu cîțiva oșteni, sosise în preajma satului și scurta cu atenție coloanele de ieniceri ce se profilau în zare (**6.Cg1—f3 e7—e6 7.h2—h4 h7—h6 8.Cf3—e5**). Cei din primele rînduri ale oastei turcotătare îl văzuseră aproape singur, dar teama de o nouă cursă urzită cu dibăcie i-a îndemnat să se retragă (**8...Ng6—h7**). Aflînd că în calea lor nu există nici o primejdie, Radu și Stroie se apropiară cu iuțeală, în timp ce puhoaiele de spahii se îndreptau spre sat, sigure de forța lor (**9.Nf1—e2 Cb8—d7 10.Nc1—f4 Cg8—f6 11.Ne2—f3 Cf6—d5**). Stroie, mai puțin experimentat decît frații săi mai mari, socoti că momentul este prielnic să se arunce singur împotriva spahiilor din apropiere. Numai după cîteva clipe a fost însă înghițit de gloata acestora, mult mai numeroasă decît i se păruse (**12.Nf3: d5 e6:d5**). La marginea satului sosise însă și Preda, cel mai vîrstnic dintre frați. Văzuse totul. Stăpînindu-și durerea pentru soarta mezinului, ordonă tuturor pîlcurilor de oaste ale românilor să-l urmeze. Nu-i mai păsa de nimic, dominat fiind de un singur gînd — strivirea totală a dușmanului. Îl zări pe însuși hanul tătarilor și se îndreptă într-acolo cu toate forțele de care dispunea (**13.Dd1—d2 Dd8—c7 14.0—0**). Lupta a fost scurtă. Hanul tătarilor îl cunoștea prea bine pe Preda! Nu a îndrăznit să-i stea în cale, a încercat să fugă (**14...0—0—0**), dar a fost nevoit să se oprească

şi să-l înfrunte singur pe Preda **(15.Cd5:c6 b:c6)**.

Diagrama 122



S-au privit cu ură nemăsurată unul pe altul: mîndrul han umilit de situaţia jalnică în care se afla, Preda Buzescu copleşit de durere şi de dorinţa de răzbunare. Preda l-a mai privit o clipă pe han apoi l-a fulgerat cu buzduganul: **16.Dc2—a6+**.

Îngroziţi de sfîrşitul căpeteniei lor, tătarii s-au predat românilor, aducîndu-l şi pe Stroie viu şi aproape nevătămat. Îşi jucau ultima carte în speranţa că vieţile le vor fi cruţate. Rămaşi singuri, turcii trecură grabnic Dunărea, întorcîndu-se pe drumul pe care veniseră.

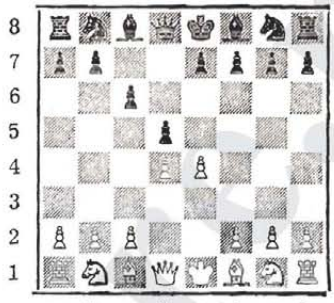
De atunci, numele satului Stăneşti este adînc încrustat în istoria noastră, a românilor.

APĂRAREA CARO-KANN

Acest sistem de apărare, adoptat de jucători care au predilecţie pentru jocul poziţional, este creaţia a doi maeştri germani din secolul trecut, Caro şi Kann. De aici şi denumirea pe care o poartă.

1.e4 c6 2.d4 d5

Diagrama 123



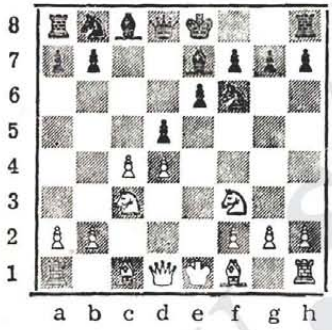
Două grupuri principale de variante se deschid acum:

A. 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Nf5 (În acest moment, negrul mai poate juca 4...Cf6 5.C:f6 g:f6 6.Cf3 Ng4 7.Ne2 Dc7 8.0.0 Cd7 9.c4 cu şanse egale sau 4...Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Cg3 e6 7.Nd3 Ne7 8.0—0 c5! 9.c3 0—0 10. De2 b6 11.Ce5 Nb7 12. Nc3, cu poziţie ceva mai bună pentru alb) **5.Cg3 Ng6 6.h4 h6** (Se ameninţă prinderea nebunului de la g6 prin h4—h5) **7.Cf3 Cbd7 8.h5 Nh7 9.Nd3 N:d3 10.D:d3 De7 11.Nd2 c6 12.De2** (Mutare foarte bună, care îi dă albului posibilitatea să efectueze rocada mică sau mare) **12...Cf6 13.0—0—0 0—0—0 14.Ce5 C:e5 15.d:e5**. Poziţia albului este ceva mai bună, dar dacă joacă exact, negrul poate egala.

B. 3.e:d5 (Aceasta este mutarea prin care albul anunţă că va juca aşa-numitul „atac Panov", o variantă foarte activă,

recomandată de mulţi maeştri, pentru combaterea Apărării Caro-Kann şi jucată cu succes de Alehin, Capablanca, Botvinnik, Tal, Spasski etc.) **3...c:d6 4.c4** (În locul mutării din text, fostul campion mondial Robert Fischer a reactualizat mutarea 4.Nd3, la care poate urma: 4...Cc6 5.c3 Cf6 6.Nf4 Ng4 7.Db3 Ca5 8.Da4+ Nd7 9.Dc2 e6 10.Cf3 Db6 11.a4! şi albul stă bine) **5...Cf6 5.Cc3 e6** (Sau 5...g5 6.Db3 Ng7 7.c:d5 0—0) **6.Cf3 Ne7.**

Diagrama 124



În poziţia din diagramă, albul poate continua în două feluri:

a) **7.c:d5** (Recomandarea fostului campion mondial Aleksandr Alehin) 7...C:d5 8.Nc4 0—0 9. 0—0 Cc6 10.Te1 C:c3 11.b:c3 b6, cu egalitate;

b) **7.c5** (Recomandarea fostului campion mondial Mihail Botvinnik) 7...0—0 8.Nd3 b6 9.b4 a5 10.Ca4! Cfd7 11.b5 b:c5 12.d:c5 e5! 13.c6 e4 14.c:d7 C:d7, cu şanse egale pentru ambele părţi.

APĂRAREA CARO-KANN

Tal — **Petrosian**

U.R.S.S., 1973

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Cd7 5.Ne4 Cgf6 6.Cg5 e6 7.De2 Cb6 8.Nb3 a5 9.a4! h6 10.Cf3 c5 11.Nf4 Nd6 12.Ne5 0—0 13. 0—0—0?! (Prea optimist, albul efectuează rocada tocmai pe flancul cel mai expus. Sancţionarea avea să vină chiar la mutarea următoare) **13...c4! 14.N:c4 C:a4 15.Cb3 Cb6 16.g4 a4** (Începe o adevărată cursă pentru capturarea regelui advers. După cum se va vedea, negrul a calculat mai exact) **17.g5 h:g5 18.Ch:g5 a3 19.b3 Nb4!** (Mutarea „cheie" a jocului negrului) **20.Ndg1? a2! 21.Rb2 C:c4 22.D:c4 Cd5! 23.Ce4 f6 24.Nf4 Na3+ 25.Ra1 C:f4 26.h3 Tf7 27.Tg4 Da5** şi albul a cedat.

APĂRAREA CARO-KANN

Spasski — **Karpov**

U.R.S.S., 1975

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Nf5 5.Cg3 Ng6 6.Cf3 Cd7 7.Nd3 e6 8.0—0 Cgf6 9.c4 Nd6 10.b3 0—0 11.Nb2 c5 12.N:g6 h:g6 13.Te1 De7 14.d:c5 N:c5 15.De2 Tfd8 16.Ce4 C:e4 17.D:e4 şi ambii jucători au căzut de acord asupra remizei.

APĂRAREA CARO-KANN

Tal — Smîslov

Turneul candidaților, 1959

1.e4 c6 2.d3 !? (O abatere de la mutarea caracteristică 2.d4, care duce totuși la un joc interesant) **2...d5 3.Cd2 e5 4.Cgf3 Cd7 5.d4 d:e4 6.C:e4 e:d4 7.D:d4 Cf6 8.Ng5 Ne7 9.0—0—0 0—0 10.Cd6 Da5 11.Ne4 b5 12.Nd2 Da6 13.Cf5 Nd8 14.Dh4 ! b:e4 15.Dg5 Ch5 16.Ch6+ Rh8 17.D:h5 D:a2 18.Nc3 Cf6 19.D:f7 ! Da1+ 20.Rd2T:c7** (20...D:d1+ 21.T:d1T:f722.C:f7+) **21.C:f7+ Rg8 22 T:a1R:f7 23.Ce5+ Re6 24.C:c6 Ce4+ 25.Re3 Nb6+ 26.Nd4** și negrul a cedat.

APĂRAREA CARO-KANN

(Atacul Panov)

Pădevski — Golombek

Zagreb, 1965

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e:d5 c:d5 4.c4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Db3 Ng7 7.c:d5 0—0 8.Ne2 Cbd7 9 Nf3 Cb6 10.Cge2 Ng4 11.N:g4 C:g4 12.0—0 Dd7 13.Nf4 Cf6 14.d6 e:d6 15.Cb5 Cfd5 16.Ng3 Tfe8 17.Tae1 Te6 18.Cec3 Tae8 19.T:e6 D:e6 20.h3 Td8 21.C:d5 D:d5 22.D:d5 C:d5 23.C:d6 Cb4 24.C:b7 T:d4 25.Tc1 Nf6 26.Cd6 h5 27.Tc8+ Rh7 28.C:f7 Td7 29.Ce5 Td1+ 30.Rh2 h4 31.Nf4 Cd5 32.Cg4 N:b2 33.Ng5 a5 34.a4 Ng7 35.N:h4 Cb6 36.Tc7 Td7 37.T:d7 C:d7 38.Nd8 Nc3 39.Ce3 Cc5 40.Cc4 C:a4 41.N:a5 Nd4 42.f4 Rg7 43.Rg3 Rf6 44.Rf3 Re6 45.Re4 Ng7 46.Nb4 și negrul a cedat.

APĂRAREA CARO-KANN

Ciocâltea — Kertesz

Campionatul național pe echipe 1979

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cd2 d:e4, 4.C:e4 **Cd7 5.Nc4** (La fel de bună este și varianta 5.Cf3 Cgf6 6.C:f6+ C:f6 7.Ce5 !) **5...Cgf6 6.Cg5 e6 7.De2 Cb6 8.Nd3 h6 9.C5f3 c5 10.d:c5 N:c5 11.Ce5 Cbd7 12.Cgf3 C:e5 13.C:e5 0—0 14.0—0 b6 15.Td1 De7 16.Nf4** (Mai bine decît 16.b4) **16...Nb7 17.Ng3 Tfd8 18.a3 Cd7?** (Mutarea anterioară a albului l-a surprins pe negru și, ca de obicei, greșeala survine repede) **19.Ce4 ! Dg5 20.b4 Nd4 21.Ne4 ! N:e4 22.T:d4 ! Ne6 23.Tad1 Cf8 24.Cd6 b5 25.h4 Df6 26.Ne5 De7 27.N:g7 !** ((Sistemul de apărare al negrului este aproape complet sfărîmat și cîștigul devine o simplă formalitate) **27...Cg6 28.N:h6 C:h4 29.Ng5 ! D:g5 30.Tg4 D:g4 31.D:g4+ Cg6 32.f4 Td7 33.f5 e:f5 34.C:f5 T:d1+ 35.D:d1 Te8 36.Dd6 Ne4 37.Df6 N:f5 38.D:f5 Te2 39.D:b5 T:c2 40.Db8+** și negrul a cedat.

SFIRȘITUL LUI BAIAZID-FULGERUL
(Apărarea Alehin)

— Cum a scăpat Baiazid de la Rovine, bunicule?

— Cum să scape... A fugit dincolo de Dunăre cu restul oștirii sale.

— Și s-a mai întors împotriva lui Mircea?

— Ar fi vrut el să se răzbune pe domnitorul muntean, dar n-a mai avut timp.

— De ce?

— Pentru că dinspre răsărit năvălise asupra uriașului său imperiu un alt cuceritor, și mai cumplit decît el, hanul mongol Timur-Lenk, poreclit cel șchiop (**1.e2—e4**).

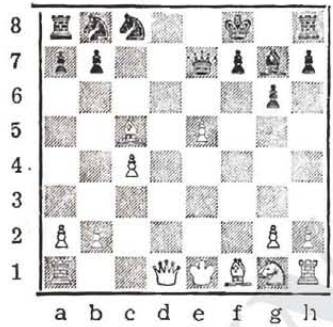
— Și s-a luptat cu hanul mongolilor?

— N-a avut încotro! Spahiii pe care i-a adus de la hotarele apusene (**1...Cg8—f6**) au fost repede puși pe fugă (**2.e4—e5**) și împinși către ținuturi pustii (**2...Cf6—d5**). După un scurt răgaz (**3.d2—d4**), Baiazid a încercat să trimită ajutoare spahiilor săi (**3...d7—d6**) dar hoardele mongole îl atacau cu furie (**4.c2—c4**). Fuga a reînceput. Spahiii lui Baiazid găsiră cu greu un nou adăpost (**4...Cd5—b6**) împotriva valurilor de atacuri ce se îndreptau chiar spre locul unde se afla instalat cortul acestuia (**5.f2—f4**). A urmat o încăierare teribilă pentru păstrarea avantajului terenului — o culme de unde puteau fi scrutate depărtările (**5...d6:e5**) În cele din urmă, mongolii au fost aceia care au cîștigat-o (**6.f4:e5**).Marele sultan, la numele căruia tremura toată Europa, înțelese că avea de-a face cu un dușman și mai necruțător decît el însuși, hotărît să-l nimicească cu desăvîrșire. Chibzui că e mai bine să se pregătească pentru o apărare mai îndelungată decît să se avînte el însuși în luptă, ca fulgerul, așa cum îi era obiceiul (**6...g7—g6**).Timur-Lenk nu se lăsă impresionat de calmul lui Baiazid. El porunci căpitanilor săi să ocupe poziții cît mai bune pentru bătălia decisivă (**7.Nc1—e3**). La rîndul său, sultanul își întărise flancurile oștirii (**7...Nf8—g7**), temîndu-se să nu fie încercuit. Călărești mongoli se iviră pe neașteptate (**8.Cb1-c3**), dar nu păreau să aibă intenții agresive. Totuși, Baiazid trimise în întîmpinarea lor o parte din vestiții săi ieniceri, neîntrecuți pedestrași(**8...c7—c5**). Fără să-i ia în seamă, Timur porunci hoardelor sale să iasă în întîmpinarea celor mai încercate trupe ale lui Baiazid (**9.d4—d5**). Mirat, sultanul îl trimise în recunoaștere pe cel mai important general al său (**9...Dd8—c7**). Fusese doar o cursă întinsă cu viclenie de hanul mongolilor. Tocmai cînd se aștepta mai puțin, oastea lui Baiazid a fost lovită în plin (**10. d5—d6**). Deși ienicerii i-au împrăștiat pe arcașii mongoli care năvăliseră în tabăra lor (**10...e7:d6**), la un semn al lui Timur, călărești săi au pornit în galop asupra pașei lui Baiazid (**11.Cc3—b5**). Credinciosul pașă a încercat să-și apere sultanul

(**11...De7—e7**), însă zadarnic. Călăreții mongoli atacau cu furie tot ce întîlneau în cale (**12.Cb5:d6+**). Însuși Baiazid se văzu silit să se ascundă (**12...Re8—f8**).

Sîngele curgea în valuri pe cîmpul de bătălie. Hoardele mongole i-au nimicit pe apărătorii sultanului, care nici nu avuseseră timp să facă vreo mișcare (**13.Cd6:e8**). În cele din urmă au fost și ele zdrobite una după alta (**13...Cb6:e8**). A urmat lovitura de moarte pregătită cu iscusință de Timur (**14.Ne3:e5**). Baiazid nu mai avea scăpare. S-a predat în mîinile lui Timur-Lenk împreună cu faimoasa sa oștire.

Diagrama 125

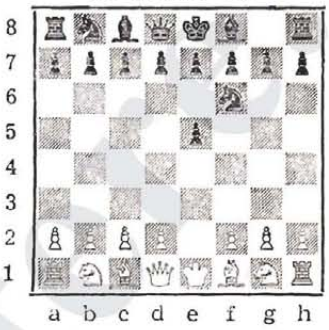


APĂRAREA ALEHIN

Se știe că în deschidere nu este bine să mutăm de mai multe ori o singură piesă și totuși, în această apărare, calul care pleacă de la g8 se lasă gonit de bună voie. Acest sistem de apărare este creația fostului campion mondial Aleksandr Alehin, care a jucat-o pentru prima oară în 1921. Originalitatea apărării constă în faptul că negrul acceptă să piardă timp mutînd de mai multe ori calul, atrăgîndu-l pe alb să avanseze pionii centrali, care vor fi transformați în țintă de atac de către adversar.

1.e4 Cf6 2.e5

Diagrama 126



2...Cd5. Aici albul poate concepe două planuri de joc mai importante:

A. 3.c4 Cb6 4.d4 (Se mai poate juca și 4.c5 Cd5 5.Cc3 e6 6.C:d5 e:d5 7.d4 d6 8.c:d6 c:d6 9.Cf3 Cc6 10.Ne2 d:e5 11.d:e5 Nb4+ 12.Nd2 Da5) **4...d6 5.f4** (Această variantă, denumită „a celor patru pioni", este considerată cea mai periculoasă pentru negru) **5...d:e5 6.f:e5 Cc6** (Atacă de două ori la d4) **7.Ne3 Nf5 8.Cc3** (Ar fi foarte greșit acum 8.Nd3 din cauza 8...N:d3 9.D:d3 C:e5 și calul nu poate fi luat deoarece dama albă rămîne fără apărare) **8...e6 9.Cf3 Ne7 10.Ne2 0—0 11.0—0 f6** (Această mutare trebuie reținută, deoarece caracterizează continuarea jocului la negru) **12.e:f6 N:f6 13.Dd2 Tf7** (Es-

te o idee interesantă a negrului, care intenționează să aducă turnul pe coloana „d" pentru a exercita presiuni asupra pionului d4. Totuși, poziția albului este preferabilă).

B. În cel de-al doilea plan de joc pe care îl vom analiza mai departe, albul nu se grăbește să efectueze mutarea „c4", așa cum ar dori negrul, ci își propune mai întîi să întărească centrul și să dezvolte flancul regelui. Astfel efectuează rocada evitînd riscul unui atac în centru din partea negrului.

3. d4 d6 4.Cf3. Negrul poate răspunde acum în două moduri:

a) 4...Ng4 ! 5. Ne2 e6 6.0—0 Cc6 7.c4 Cb6 8.e:d6 c:d6 9.b3 Ne7 10.Cc3 0—0 11.Ne3 d5 12.c5 Cd7 13.b4 C:b4 14.Tb1 Cc6 și albul are inițiativa.

b) 4...g6 5.Ne4 c6 6.0—0 Ng7 7.e:d6 D:d6 8.Te1 0—0 9.Ng5 și poziția albului este mai mult decît satisfăcătoare.

APĂRAREA ALEHIN

Ciocâltea — Șubă

București, 1962

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4. Cf3 Ng4 5.Ne2 e6 6.0—0 Ne7 7. c4 Cb6 8.Cc3 0—0 9.Ne3 d5 10. c5 N:f3 11.g:f3 ! Cc8 12.b4 b6 13. Tb1 ! f5 14.f4 Tf7 15.Rh1 e6 16.a4 Nf8 17.Dd2 a5? 18.b5 ! b:c5 19. d:c5 Cd7 20.b:c6 C:c5 21.Tfe1 ! Cb6 22.Cb5 Cb:a4 23.Cd6 N:d6 24.e:d6 D:d6 25.Nb5 ! Ce4 26.Dd4 Cac3 27.T:c3 C:c3 28.D:c3 a4 29. De5 D:c5 30.N:c5 a3 31.Ta1 a2 32. Nd6 Tfa7 33.c7 Rf7 34.Nd7 T:c7 35.N:c7 Ta7 36.Ne5 ! T:d7 37.T:a2 h6 38.Rg2 g5 39.Rf3 Tb7 40.Te2 Rg6 41.Tc6 Tb3+ 42.Rg2 Rf7 43.Tc7+ Rg6 44.Te7 Tb6 45. h3 ! g4 46.Tg7+ Rh5 47.h:g4 f:g4 48.Tf7 ! și negrul a cedat.

APĂRAREA ALEHIN

Groszpeter — **Șubă**

Timișoara, 1979

1.e4 Cf6 2.Cc3 (Un sistem mai rar jucat, împotriva căruia nu se fac însă obiecții) **2...d5 3.e5 Cfd7 4.C:d5?!** (O pierdere de timp care ușurează dezvoltarea negrului) **4... C:e5 5.Cc3 e5! 6.b3 Cec6 7.Nb2 e5! 8.g3 Nd6 9.Ng2 0—0 10.Ce2 f5 11. Cc4 Nc7 12.d3 Ne6 13.Dd2?! Nd5 14.N:d5+** (Albul ar fi trebuit să-și păstreze acest nebun, a cărui lipsă o va simți curînd) **14...D:d5 15.0—0—0 Cd4! 16. Ce3 Dd7 17.Ce3 C8c6 18.Rb1 b5 19.Tdf1 Na5 20.f4 Tae8 21.Df2 e:f4 22.g:f4 Tf7 23.Thg1 Cb4 24. Tg3 Nd8 25.Dg2 Nh4 26.Th3 Tfe7 27.Ced1 Cb:e2** (Un sacrificiu corect, împotriva căruia nici mutarea anterioară foarte bună a albului nu mai are eficacitate) **28.C:e2 Te2 29.D:e2 C:e2 30.T:h4 D:d3 31. Te1 c4 32.Ne5 c:b3 33. a:b3 D:b3+ 34.Cb2 Td8! 35.Ca1 Ce3+ 36.N:e3 D:e3 37.Te1 Df3 38.Ce2 Td2 39.Te1 T:e2 40.Te8+** și albul a cedat.

APĂRAREA ALEHIN

Maroczy Vukovici

Olimpiada de la Londra, 1927

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 Ng4 5.Ne2 Cd7 6.h3 Nh5 7.Cg5! Ng6 8.e6 C7f6 9.Nd3! De8 10.N:g6 f:g6 11.0—0 c6 12. Dd3 Dc7 13.c4 Cb4 14.Db3 Ca6 15.Dd3 Da5 16.Nd2 Df5 17.Db3! b5 18.Da3 Ce7 19.g4 C:g4 20.h:g4 D:g4+ 21.Dg3 D:g3+ (Negrul nu poate juca 21...D:d4, din cauza 22.Df3!) **22.f:g3 b:c4 23. Na5! Cb5 24.Td1 d5 25.Ce3 Cd6 26.Td2 h6 27.Cf3 g5 28.Ce5 Te8 29.Cg6 Tg8 30.Tf1 Cb7 31.Tdf2** și negrul a cedat.

APĂRAREA ALEHIN

Bet Cibin

Campionatul Americii de Sud, 1976

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4. c4 Cb6 5.f4 d:e5 6.f:e5 Cc6 7.Nc3 Nf5 8.Ce3 e6 9.Cf3?! Ng4 10. Dd2! Ne7 11.0—0—0 a5 12.h3 Nh5 13.g4 Ng6 14.d5! e:d5 15.c: d5 Cb4 16.N:b6! c:b6 17.d6 și negrul a cedat. Înaintarea pionului liber „d" decide repede partida: 17...Nf8 18.Nb5+ etc.

APĂRAREA ALEHIN

Milev Dittmann

Dresda, 1958

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4. Cf3 Ng4 5.Ne2 c6 6.Cg5 N:e2 7. D:e2 d:e5 8.d:e5 e6 9.0—0 Cd7 10.f4 Ne7 11.Ce4 Cc5 12.Cbd2 Cb4? 13.C:c5! N:c5+ 14.Rh1 0—0 15.Ce4 Ne7 16.a3 Ca6 17.Td1 Dc7 18.Ne3 c5 19.Td3! Tad8 20.Tc3 Dc6 21.Nf2 Dd5 22.Te1 Rh8 23. Th3 h6 24.Dg4 Cc7 25.Nh4! N:h4 26.D:h4 c4 27.Cf6 Dd2 28.Ch5 Td4! 29.Tg1 D:e2? 30.C:g7! Dh7 31.Ch5 Cd5 32.Cf6 C:f6 33.D:f6+ Dg7 34.T:h6+ Rg8 35.Dh4 și negrul a cedat.

DAN, CĂPITAN DE PLAI

(Apărarea scandinavă)

Bunicul răsfoia pe îndelete o revistă de șah. Deodată atenția îi fu atrasă de o pagină pe care o privea cu încordare.

— Alina, așază, te rog, piesele pe tabla de șah!

— Îndată, bunicule, îi răspunse Alina cu voce tremurîndă, de parcă și-ar fi stăpînit cu greu lacrimile.

— Ce-i cu tine, fetițo, ce s-a întîmplat? Plîngi? Ce citești tu acolo?

— „Dan căpitan de plai" de Vasile Alecsandri, şopti Alina, ştergîndu-şi în grabă o lacrimă.

— „Bătrînul Dan trăieşte
ca şoimul singuratic
În peşteră de stîncă, pe-un
munte păduratic,
Privind cu veselie cum
soarele răsare
Dînd viaţă luminoasă cu-o
caldă sărutare..."

— „Privind cu jale lungă cum soarele apune..." completă Alina versurile pe care începuse să le recite bunicul.

— Bine, Alina, o asemenea poezie merită să fie învăţată în întregime pe de rost. Poetul ne povesteşte ultima faptă de vitejie a „Căpitanului de plai", căruia Ştefan cel Mare îi încredinţase paza hotarului răsăritean al Moldovei.

Tătarii năvăliseră din nou în ţară, mînaţi în primul rînd de dorinţa de a răzbuna moartea fiului hanului, Ghirai, răpus într-o altă bătălie de vechiul prieten al lui Dan, pribeagul Ursan:

„Om aspru care doarme culcat
pe-un buzdugan,
...Pletos ca zimbrul, cu
pieptul gros şi lat,
Cu braţul de bărbat, cu
pumnul apăsat...",

aşa cum ni-l descrie Vasile Alecsandri.

După ce l-au vestit pe Ştefan de năpasta ce se abătuse iarăşi asupra Moldovei, cei doi vechi prieteni şi-au strîns oştenii, de fapt simpli ţărani ce-şi apărau ogoarele împotriva năvălitorilor şi s-au îndreptat către hotare, dornici să le mai dea o lecţie tătarilor...

Încă din depărtare l-au zărit pe unul din oştenii de pază (**1.e2—e4**) atacat de un pîlc de tătari (**1...d7—d5**). Vrednicul oştean nu a dat înapoi, ci a lovit de unul singur (**2.e4:d5**), silindu-l pe cel mai de seamă căpitan al hanului să iasă din rînduri (**2...Db8:d5**).

Fulga, fiica bătrînului Dan, „un voinicel în floare pe-un alb fugar călare", cum o descrie poetul, ajunsese la hotare înaintea tatălui său. Fără să şovăie, s-a repezit vulturește asupra căpeteniei tătare (**3.Cb1—c3**), dar nu a reuşit să o lovească, ci numai s-o îndepărteze (**3...Dd5—a5**).

Între timp, Dan şi Ursan se apropiaseră cu toţi oştenii pe care izbutiseră să-i strîngă. Nu erau mulţi, dar ştiau că apără hotarele Moldovei, ţărişoara care sub sceptrul lui Ştefan cel Mare înfruntase oşti nenumărate, temute în toată Europa.

Dan cunoştea bine obiceiurile tătarilor, ştia că se pregătesc cu pricepere, că nu se aruncă în necunoscut, la voia întîmplării. Focurile aprinse în zare (**4.d2—d4 e7—e6**) vesteau iminenţa atacului. Porunci, aşadar, cîtorva oşteni să sară în şa (**5.Cg1—f3**) şi să închidă căile de pătrundere prin flancul său drept. Avusese dreptate bătrînul căpitan de plai. În scurtă vreme, tocmai acolo se iviră cei mai îndrăzneţi (**5...Ne8—**

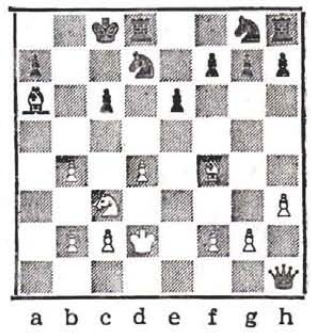
g4). Cînd l-au văzut pe Ursan cu ai săi răsărind ca din pămînt şi-au strunit caii şi s-au oprit (**6.Nc1—f4 e7—e6 7.h2—h3**). Nu mai aveau cum să dea îndărăt; au lovit furioşi că nu pot înainta (**7...Ng4:f3**), căutînd să-l înconjure şi pe Ursan. Dan îşi văzuse însă prietenul în mijlocul gloatei tătărăşti şi într-o clipă i-a sărit în ajutor (**8.Dd1:f3**).

Hanul tătarilor o zărise pe Fulga singură, departe de tatăl său şi de Ursan. Furios că primul atac se soldase cu pierderea multor luptători tătari a poruncit ca fata să fie răpită şi adusă în tabăra sa (**8...Nf8—b4**). Bătrînul Dan nu se temea însă pentru viaţa fiicei sale, al cărei curaj îi era prea bine cunoscut. Mult mai importantă era închiderea ultimelor căi ce duceau spre cetatea de scaun a domnitorului, mai ales că hanului i se alăturaseră alte hoarde venite din imensele stepe de la răsărit (**9.Nf1—e2 Cb8—d7 10.a2—a3 0—0—0**).

Dan şi Ursan, chibzuiră îndelung la ce era de făcut. Alături de ei se afla doar o mînă de oameni; oricît de viteji ar fi fost nu puteau să ţină piept singuri puhoiului de tătari. Bizuindu-se pe lăcomia acestora, se gîndi la un plan de luptă în care îşi risca viaţa, dar care avea şi cei mai mulţi sorţi de izbîndă. Ursan l-a ascultat cu atenţie, l-a privit cu ochi înceţoşaţi de lacrimi şi a plecat să străjuiască locurile pe unde s-ar mai fi putut strecura tătarii spre flancul drept al moldovenilor. Dan încălecă, se înălţă mîndru în scări şi porunci cu glas de tunet să fie prinşi tătarii ce o hărţuiau pe Fulga (**11.a3:b4**). Fără să se sinchisească de tovarăşii căzuţi, hoardele tătarilor năvăliră în satele părăsite de moldoveni, jefuind tot ce întîlneau în cale (**11...Da5—a1+ 12. Re1—d2 Da1:h1**).

Sosise momentul jertfei supreme. Hanul nu mai avea suficienţi apărători în apropiere. Reîntinerit parcă de viforul bătăliei, Dan, rostuit de însuşi domnitorul ţării, se îndreptă în galop năpraznic spre cortul hanului (**13. Df3:c6+**). Un munte de s-ar fi prăvălit asupra tătarilor nu ar fi stîrnit atîta groază. S-au năpustit asupra lui Dan, l-au strivit sub mulţimea trupurilor căzute, dar moldovenii ce veneau din urmă i-au înconjurat pe tătari în frunte cu însuşi Ghirai, temutul lor han (**14.Nc2—a6 ∓**).

Diagrama 127



Judecata a fost scurtă şi dreaptă. Mulţi ani de atunci nici

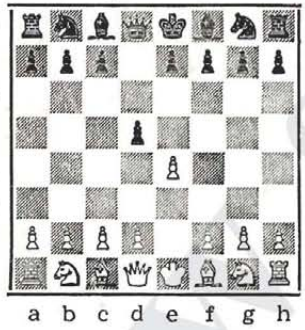
un picior de tătar nu a mai fost văzut pe lîngă hotarele Moldovei.

APĂRAREA SCANDINAVĂ

Această deschidere — una dintre cele mai vechi în șah — se mai întîlnește arareori în prezent, deoarece, prin suita de mutări pe care le face dama, chiar de la început, negrul pierde timpi de dezvoltare, numai pentru a nu permite albului să-și fixeze centrul.

1.e4 d5

Diagrama 128



2.e:d5. Din acest moment, negrul poate adopta două planuri de joc: reluarea imediată a pionului sau sacrificarea pionului de la d5 pentru a obține mai repede contrajoc. Să le examinăm pe rînd:

A. **2...D:d5 3.Cc3 Da5 4.d4 Cf6 5.Cf3 Ng4 6.h3 Nh5 7.g4 Ng6 8.Ce5 c6 9.h4!** dă albului avantaj; nebunul din g6 nu și-a găsit un loc prea sigur.

B. 2...Cf6. Negrul amînă recîștigarea pionului sau chiar renunță la el, încercînd să preia inițiativa. Albul, la rîndul său, poate să accepte sau nu acest pion. Să analizăm ambele posibilități:

a) **3.Nb5+**. Cu această mutare se declară că a acceptat sacrificiul de pion, de unde rezultă un joc mai complicat: 3...Nd7 4.Nc4 Ng4 5.f3 Nf5 6.Cc3 Cbd7 7.De2 Cb6 8.Nb3 Dc7 (Acum nu poate fi luat pionul din d5 deoarece, după 8...C:d5 9.C:d5 C:d5 10. Db5+, albul obține avantaj decisiv) 9.d6! Jocul este complicat; albul se vede nevoit să dea înapoi pionul în plus, în schimb piesele sale conlucrează mai armonios;

b) 3.d4 C:d5 4.c4 Cb6 5.Cf3 g6! 6.Cc3 Ng7 7.h3 0—0 8.Ne2 Cc6 9.Ne3 e5! 10.d5 Ce7 și negrul obține contrajoc. Această variantă este jucată cu multă măiestrie și destul de des de fosta campioană mondială Nona Gaprindașvili.

APĂRAREA SCANDINAVĂ

Harandi — Pang

Olimpiada, 1974

1.e4 Cf6 2.Cc3 d5 3.e:d5 C:d5 4.Df3 C:c3 5.Nc4 e6 6.d:c3 Df6 7.De2 Cc6 8.Cf3 h6 9.Nd2 Nd6 10.0—0—0 Nd7 11.Rb1 0—0—0 12.Ne3 e5 13.Cd2 Dg6 14.f3 f5 15.Cb4 Rb8 16.Nd5 Ce7 17.N:b7 f4 18.Nf2 Cc8 19.Da6 c5 20.Nc4 și negrul a cedat.

Eisinger Klages

Bad Pyrmont, 1962

1.e4 d5 2.e:d5 D:d5 3.Cc3 Da5 4.d4 e5 5.d:e5 Cc6 6.Cf3 Nb4 7.Nd2 Ng4 8.a3 N:f3 9.D:f3 D:e5+ 10.Ne2 Cd4!? 11.D:b7! N:c3 12. D:a8+ Re7 13.0—0—0! C:e2+ 14.Rb1 Db5 15.De4+ Rf8 16.Da8+ Re7 17.N:c3 C:c3+ 18.Ra1 C:d1 19.T:d1 h5 20.Dd8+ Re6 21.f4 f6 22.f5+ Re5 24.D:g7 Dc2 25. Td5+ Re4 26.Db7 Re3 27.Db3+ și negrul a cedat.

APĂRAREA SCANDINAVĂ

Lasker Alehin

Petersburg, 1914

1.e4 d5 2.e:d5 Cf6 3.d4 C:d5 4.Cf3 Ng4 5.c4 Cb6 6.Cc3 e5 7.c5 e:d4 8.Ce4 C6d7 9.D:d4 De7? (Mutarea logică, ținînd seama de caracterul poziției, era 9...Cc6) **10.Nb5! Cc6 11.N:c6 b:c6 12.0—0 N:f3 13.g:f3 0—0—0! 14.Da4 Ce5 15.Rg2 De6! 16.D:a7 Df5 17.Da8+ Rd7 18.Td1+ Re6 19.D:d8 22.Rh1 Df3+ 23.Rg1 Dg4+ 24.Rh1** și remiză prin șah etern.

www.steaua.ro

CAPITOLUL IV

JOCURI ÎNCHISE

În această grupă se situează deschiderile care încep cu mutările 1.d2—d4 d7—d5, o simetrie care aminteşte de mutările din grupa întîi 1.e2—e4 e7—e5. Şi aici se pune problema centrului; astfel, albul va căuta să înainteze pionul e4 în condiţii optime. Spre deosebire însă de deschiderile specifice jocurilor deschise, în această categorie jocul este închis: centrul e atacat cu ajutorul pionului (c2—c4) şi al unor manevre poziţionale.

REGINA MASSAGEŢILOR
(Gambitul damei acceptat)

Ploaia ţintuise copiii în casă. Cătălin şi Alina priveau tăcuţi pe fereastră picăturile mici ce cădeau necontenit din norii grei, întunecaţi. După o vreme, Alina se îndepărtă de fereastră cu un suspin uşor şi se aşeză cuminte pe unul din braţele fotoliului în care se cufundase bunicul cu o carte groasă în mîini.

— Ce citeşti, bunicule?

— Istorii vechi, draga mea, petrecute demult, pe meleaguri foarte îndepărtate, unde trăiau o puzderie de popoare mici, dar mîndre de libertatea lor, pe care ştiau s-o apere.

— Nu vrei să ne povesteşti şi nouă, îl rugă Cătălin. Poate ne arăţi pe tabla de şah vreuna din întîmplările despre care citeşti.

— Măi, măi, curioşi mai sînteţi. Nu e chip să scape omul de rugăminţile voastre. Hai! Aşezaţi piesele şi ascultaţi cu luare aminte.

...Cu multe veacuri în urmă, prin centrul Asiei trăia un popor mic, dar harnic şi viteaz, massageţii, ceea ce ar însemna „oameni

cărora le place să trăiască prin ţinuturi brăzdate de ape numeroase". În fruntea lor se afla o regină, Tomyris, pe cît de înţeleaptă, pe atît de vitează.

Pe neaşteptate, asupra massageţilor năvăli cu oştile sale unul dintre cei mai puternici stăpînitori ai acelor vremuri, Cirus cel Mare, care domnea peste împărăţia perşilor, popor vestit, ce s-a stabilit la începutul mileniului I în podişul Iranului. Străjile de la hotare (**1.d2—d4**) o vestiră pe regină de îndată ce primele detaşamente ale perşilor apărură în depărtare (**1...d7—d5**). Călăreţii din garda personală a reginei, totdeauna pregătiţi de luptă, îşi luară cei dintîi armele şi ocupară cărările cele mai expuse unui atac prin surprindere (**2.Cg1—f3**).

Între timp, oştile persane pătrundeau tot mai departe în ţara massageţilor, mîndre şi netemătoare, ca şi cum s-ar fi dus la o paradă, deşi nu era greu de observat că massageţii nu aveau de gînd să cedeze fără luptă (**2... Cg8—f6 3.c2—c4 e7—e6 4.Cb1—c3 d5:c4**. Înţeleapta Tomyris avea însă planurile sale de apărare. Perşii trebuiau atraşi în ţinuturi mlăştinoase, acolo unde călăreţii lor nu puteau manevra în voie. Numai dacă erau lăsaţi să înainteze fără să li se răspundă prea energic (**5.a2—a4 Nc8—f5 6.Cf3—e5 c6—c5**), aveau să se fărîmiţeze în grupuri mici, uşor de înfrînt.

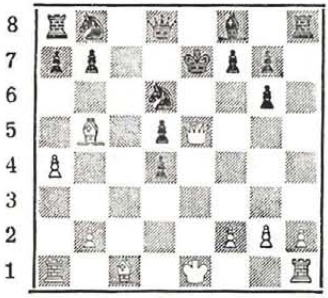
Regele Cirus, cu toată faima sa de cuceritor, nu a înţeles planul reginei, nu a înţeles că tributul de sînge pe care îl plătiseră massageţii îşi avea rostul său. Rămas departe, în cortul său, aştepta să i se aducă vestea încheierii bătăliei, dornic să o vadă pe regină îngenunchind la picioarele sale.

Trupele persane, despărţite între ele de numeroasele cursuri de apă ce brăzdau de la un capăt la altul ţinuturile massageţilor, nu se puteau desfăşura în voie. Înaintau cu greu, mulţumindu-se doar să înlăture din cale grupurile mici de arcaşi ce le hărţuiau necontenit (**7.e2—e4 Cf6:e4**). În sfîrşit, regina socoti că forţele inamice erau suficient de răzleţite pentru a le ataca după planul pe care şi-l făurise (**8.Dd1—f3 c5: d4 9.Df3:f5 Ce4—d6 10.N:e4**).

Buimăciţi de asaltul massageţilor, perşii căutau cu înfrigurare căi de retragere, ridicînd totodată obstacole — ce-i drept, cam fragile — pentru a proteja cortul regal (**10...e7—e6**). Sunetul trompetelor care vesteau primejdia îl alarmă chiar şi pe marele Cirus. Era însă prea tîrziu; fiul reginei, cu micul detaşament de călăreţi ce-l însoţea, dezlănţui fulgerător atacul asupra cortului regal. Departe de regele lor, blocate de mlaştinile fără sfîrşit, trupele persane de elită priveau neputincioase cavaleria massageţă, desfăşurată ca un evantai uriaş care galopa alături de fiul reginei (**8.Ne4—b5+ Re8—e7 12.Cc5—g6+ h7:g6 13.Cc3—d5 + e6:d5**). Asaltul massageţilor fusese scump plătit. Toată cavaleria lor pierise, sfărîmată de apărătorii regelui, dar regina era bucuroasă că planul

său izbîndise. Dreaptă și mîndră, cu flacăra răzbunării în priviri, Tomyris se ivi în fața regelui. Înghețat de spaimă, marele Cirus, incapabil să mai schițeze vreun gest de apărare se lăsă străpuns de lancea neiertătoare a reginei **(14.Df5—e5+)**.

Diagrama 129



GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Unul dintre cele mai frecvente sisteme de începere a jocurilor închise este **Gambitul damei acceptat: 1.d4 d5 2.c4.**

Diagrama 130

Încă de la a doua mutare, albul oferă negrului un pion pentru a cîștiga timp în privința dezvoltării figurilor. Acceptînd sacrificiul oferit, negrul va pierde un „tempo" (o mutare) pentru capturarea pionului. În continuare, albul se va strădui să se dezvolte cît mai repede, iar negrul va căuta fie să păstreze pionul în plus, fie să-l cedeze la momentul potrivit, cu scopul de a echilibra poziția.

2...d:c4 3.Cf3 (Împiedică înaintarea pionului negru la e5. Dacă albul ar continua cu 3.e3, atunci negrul ar trebui să joace 3...b5, deoarece ar urma 4.a4 c6 5.a:b5 c:b5 6.Df3 și albul cîștigă. Bine este 3...e5) **3...Cf6 4.e3 e6 5.N:c4 c5 6.0—0 a6** (Aceasta este mutarea specifică deschiderii, prin care se pregătește — în schimbul cedării centrului — contraatacul pe flancul damei prin b7—b5) **7.De2** (Se mai poate juca și 7.a4 Cc6 8. De2 Ne7 9.Td1 Dc7 10.Cc3 0—0 11.b3 Nd7 12.Nb2 c:d4 13.e:d4 Ca5 b5) **7...b5 8.Nb3 Nb7** (Acesta este locul nebunului negru de cîmpuri albe în varianta jucată) **9.Td1 Cbd7 10.Cc3 Db8 11.Ce5 Nd6 12. C:d7 C:d7 13.d5 e5 14.a4** etc.

Negrul mai poate răspunde la mutarea 7.De2 cu 7...Cc6. Se poate continua astfel: 8.Cc3 ! b5 9.Nb3 Nb7 10.Tfd1 Ne7 11.d:c5 Dc7 12.e4 N:c5 13.h3 0—0 14.e5 Cd7 15.Nf4.

Poziția albului este mai activă. El poate pregăti, prin mutările Ta—c1, Ce4 și apoi Dc2,

atacul în centru și chiar pe flancul regelui.

GAMBITUL DAMEI

Spasski Antonomov

Leningrad, 1949

1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.Cf3 Cf6 4.e3 c5 5.N:c4 e6 6.0—0 a6 7.De2 b5 8.Nb3 Ce6? (Mai bine 8...Nb7. Calul negru este mai activ la d7) **9.Cc3 c:d4 10.Td1 Nb7 11.e:d4 Cb4 12.d5! Cb:d5 13.Ng5 Ne7 14. N:f6 g:f6 15.C:d5 N:d5 16.N:d5 e:d5 17.Cd4! Rf8 18.Cf5 h5?** (Nici alte mutări nu sînt prea bune, dar aceasta pune repede capăt partidei). **19.T:d5!** (Un frumos sacrificiu de calitate, care îl lasă pe regele negru fără apărare) **19...D:d5 20.D:e7+ Rg8 21.D:f6** și negrul a cedat.

GAMBITUL DAMEI

Borisenko Grecikin

Moscova, 1956

1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.Cf3 a6 4.e4 c5 5.N:c4 c:d4 6.C:d4 e5? 7.Da4+ Dd7 8.Nb5! a:b5 9.D:a8 D:d4 10.D:b8 Nb4+ 11.Cc3! D:e4+ 12.Ne3 Ce7 13.Dc7 N:c3+ 14.b:c3 De6 15.D:e5 și negrul a cedat.

GAMBITUL DAMEI

Kavalek Mestrovici

Sarajevo, 1966

1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.Cf3 Cf6 4.e3 Ng4 5.N:c4 e6 6.h3 Nh5 7.Cbd2 Cbd7 8.Ne2 c5 9.0—0 c:d4 10.C:d4 N:e2 11.D:e2 Ne7 12.b3 0—0 13.Nb2 Da5 14.Ce4 Da6 15.a4 Tac8 16.Tfc1 Tfd8 17. Tc2 Cb6 18.Cb5 C:e4 19.T:e4 T:e4 20.D:e4 b6 21.Dc7 Td7 22.Db8+ Td8 23.D:a7 D:a7 24.C:a7 Td2 25.Nd4 Cd7 26.Cc8 Nd8 27.Tc1 e5 28.Nc3 Td5 29.b4 f5 30.Rf1 Rf7 31.Re2 Cf6 32.Ne1 e4 33.Tc6 Cd7 34.Nc3 g6 35.Nd4 Cb8 36.Tc2 Re6 37.b5 Cd7 38.Tc6+ și negrul a cedat.

GAMBITUL DAMEI

Rossetto **Lombardy**

Mar del Plata, 1958

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.e3 Cf6 5.Cc3 d:c4 6.N:c4 a6 7.0—0 b5 8.Nd3 Nb7 9.De2 Cbd7 10.Td1 Dc7 11.e4 c:d4 12.C:d4 Ne5 13. Cb3 Nb6 14.Ng5 De5 15.Nh4 0—0! 16.Ng3 Dg5 17.e5 Ch5! 18.N:h7+ R:h7 19.T:d7 C:g3 20.h:g3 Tab8! 21.g4 Df4! 22.Tad1 Th8 23.Dd2 D:g4 24.De2+ Rg8 25.T:b7 (Forțat) **25...T:b7 26.Ce4 Tb8 27.Cbc5 Dh5 28.Cg3 D:e5 29.Cd7 D:g3 30.C:b6** și albul a cedat, fără să mai aștepte răspunsul negrului.

ROBIN HOOD
(Gambitul damei refuzat)

Abătuți, Cătălin și Alina răsfoiau cîte o carte, întorși cu spatele către măsuța de șah.

— Ce-i cu voi? Ce sînt mutrele astea necăjite? rosti înveselit unchiul Toma, care intrase pe nesimțite în sufragerie.

— S-a stricat televizorul și nu am putut vedea episodul de astăzi cu Robin Hood, se jelui Alina.

— Nu-i nimic! O să vi-l povestesc eu.

Vă aduceți aminte de episodul de săptămîna trecută... Robin Hood plecase dezamăgit de la curtea regelui Angliei și intrase în pădurea unde îl așteptau tovarășii săi. În timp ce străbătea una din potecile numai de el știute, a fost întîmpinat de un arcaș (**1.d2—d4**) care i-a dat de veste că dinspre marginea pădurii se auzeau zgomote ciudate (**1... e7—e6**). Fără să stea prea mult pe gînduri, Robin a trimis în recunoaștere alți arcași, pricepuți să vadă fără să se facă simțiți (**2.e2—e4**). Nu era o simplă impresie; printre arborii seculari ai pădurii se strecurau cu grijă străini înarmați (**2...d7—d5**). Bănuia cam cine putea fi, dar nu era sigur. Oricum, trebuia să aibă grijă să nu cadă în vreo cursă neașteptată (**3.Cb1—c3**). Străjile lui zăriseră apropiindu-se cavaleri în armuri falnice, cu vizierele ridicate, care nici nu mai încercau să se ascundă (**3...Cg8—f6**).

Neștiind care erau gîndurile străinilor, Robin continua să-și rînduiască puținii oameni în locurile cele mai vulnerabile pentru apărarea sa (**4.Cg1—f3**), fără să piardă din vedere cîmpia de la marginea pădurii, unde forfoteau oameni și cai (**4...Nf8—e7**). Strecurîndu-se cu grijă printre tufișuri, un haiduc reuși să urce, nevăzut, pe o colină din mijlocul cîmpiei (**5.Nc1—g5**). De-abia ajunse acolo și observă un șir de care, ce păreau încărcate cu provizii, croindu-și drum cu băgare de seamă (**5...0—0**). Pentru moment, Robin nu avea altceva mai bun de făcut decît să-și întărească paza, atent și la marginile pădurii de care se apropiau alți cavaleri, la fel de bine înarmați (**6.e2—e3 Cb8—d7**).

Norii ce acoperiseră pînă atunci cerul se împrăștiară brusc și, la lumina strălucitoare a soarelui, Robin îi recunoscu pe străini: erau oamenii lordului Guy de Gisborne, dușmanul de moarte, al său și al regelui. Trebuia să strîngă în grabă toate forțele de care dispunea (**7.Ta1—c1**). Cîmpia era împînzită de oșteni înarmați cu lănci și securi grele (**7...c7—c6**), împotriva cărora îl trimisese pe cel mai destoinic dintre tovarășii săi de haiducie (**8.Dd1—c2**). Una din străjile sale, lovită pe neașteptate (**8...d5:c4**), a mai avut timp să sune din corn vestind primejdia. Străinii ce-l

atacaseră au fost la rîndu-le, nimiciţi (**9.Nf1:e4**), dar cavalerii lordului Guy se apropiau în goană de potecile ce duceau spre pădure (**9...Cf6—d5**) .

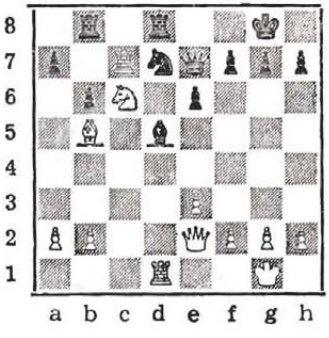
Robin Hood avea nevoie de un scurt răgaz pentru a-şi încheia pregătirile. Haiducul ce stătea la pîndă pe colina din mijlocul cîmpiei se azvîrli asupra celui mai apropiat ofiţer al lordului, îl răsturnă de pe cal printr-o singură lovitură (**10.Ng5:e7**), pieri şi el în clipa următoare (**10... Db8:e7**), dar învălmăşeala stîrnită îl ajută pe Robin să-şi atingă scopul (**11.0—0**). Mîndrii cavaleri ai lordului Guy descoperiră adăpostul lui Robin şi, orbiţi de bucurie, pătrunseră în iureş în pădure (**11...Cd5:c3**), fără să-şi închipuie că acolo aveau să fie înghiţiţi cu cai cu tot (**12.Dc2:c3**).

Îngrijorat de pieirea cavalerilor, lordul nu ştia dacă era cazul să continue atacul sau să se retragă în castelul său. Era însă prea orgolios pentru a-şi recunoaşte înfrîngerea. De aceea, a mai încercat să organizeze un asalt asupra pădurii (**12...b7—b6**). Robin avea în preajma sa toţi luptătorii; era un bun prilej de a-i da o nouă lecţie trufaşului lord (**13.Dc3—d3**), mai ales că acesta plasase un grup masiv de soldaţi înarmaţi cu lănci grele şi halebarde într-un loc neprielnic (**13...Tf8—d8**).

Zîmbind în sinea sa, Robin simulă din nou retragerea în pădure (**14.Dd3—e2**). Şiretlicul îi reuşi. În stînga sa înaintau siguri de ei oşteni înarmaţi (**14...c6—c5**), fără să observe că în spatele lor se iviseră cîţiva dintre luptătorii lui Robin (**15.Nc4—b5**). Au prins straja de la marginea pădurii (**15...c5:d4**), dar nici soarta lor nu a fost mai bună (**16.Cf3:d4**). Abia acum a văzut lordul primejdia în care se afla. A trimis în grabă un ofiţer (**16... Nc8—b7**) să oprească arcaşii lui Robin, însă era prea tîrziu. Venise rîndul acestuia să atace (**17. Tc1—c7**). Încolţit în propria tabără, lordul porunci să fie întărită cu trunchiuri de copaci doboriţi în grabă (**17...Ta8—b8**), dar valuri de haiduci soseau din toate părţile (**18.Tf1—d1**). Înspăimîntaţi, unii dintre ofiţerii lordului preferară să scape cu fuga (**18... Nb7—d5**).

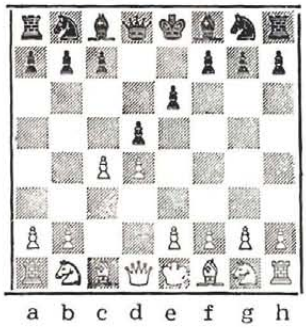
Înconjurat din toate părţile, rămas aproape singur, faţă în faţă cu un grup numeros de haiduci călări (**19.Cd4—c6**), lordul s-a predat în mîinile lui Robin, gata să-şi plătească răscumpărarea, aşa cum era obiceiul în acele vremi.

Diagrama 131



1.d4 d5 2.c4 e6.

Diagrama 132



Această deschidere este foarte solidă, însă are dezavantajul — ca şi Apărarea Franceză — că închide nebunul de la c8.

3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 (Se mai poate juca şi 4...Cbd7, cum am văzut în partida povestită, după care s-ar putea continua fie cu *a*) 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 — varianta Cambridge-Springs — urmată de 7.Cbd2 Nb4 8.Dc2 0—0 9.Nh4 c5 10.Cb3 Da4, fie *b*) 5.c:d5 e:d5 6.e3 c6 7.Nd3 Ne7 8.Cf3 0—0 9.Dc2 Te8 10.0—0 Nf8 11.Tab1, pregătind înaintarea pionului b2—b4—b5, cu declanşarea aşanumitului „atac al minorităţii", adică cei doi pioni albi de pe flancul damei înaintează pentru a slăbi pionii negri) **5.e3 0—0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 d:c4 8.N:c4 Cd5 9.N:e7 D:e7 10.0—0 C:c3 11.T:c3 e5!** (Negrul îşi atinge unul dintre scopurile propuse — eliberarea nebunului din c8). Jocul devine egal, cu şanse pentru ambele părţi.

Ghiţescu Makropoulos

Zamardi, 1980

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.c:d5 e:d5 5.g3 Cc6 6.Cc3 Cf6 7.Ng2 Ne7 8.0—0 0—0 (Poziţia rezultată este caracteristică unei variante a Gambitului damei, care a căpătat ulterior o denumire proprie, întrucîtva independentă — „Apărarea Tarrasch") **9.Ng5 e:d4 10.C:d4 h6 11.Ne3 Te8 12.Da4 Ca5** (Teoria modernă recomandă aici 12...Nd7, deşi negrul rămîne încă într-un mic dezavantaj poziţional) **13.Tad1 Cc4 14.Nc1 Nd7 15.Dc2 Te8 16.Db1 Cb6 17.Nf4 Nb4 18.Nd2 Cc4 19.Ne1 Ng4 20.h3! Nh5** (După 20...N:c3 21.N:c3 N:e2 22.C:e2 T:e2 ar fi urmat 23.Df5! şi albul cîştigă repede) **21.g4 Ng6 22.Cf5 d4! 23.Cb5 N:f5 24.g:f5 T:e2 25.N:b4 T:b2 26.T:d4! De8!** (Şi albul, şi negrul joacă ingenios. S-a ajuns într-o poziţie „pe muchie de cuţit", în care cine vede mai departe are ultimul cuvînt!) **27.Cd6! T:b1 28.C:e8 T:b4 29.C:f6+ g:f6 30.Te1** (Un exemplu de poziţie în care avantajul material este anihilat de posibilităţile de atac ale pieselor albe) **30...Tb2 31.a4 Ce5 32.f4! Cc4 33.Td7 Cd2 34.Te2 T8c2 35.Td8+ Rh7 36.Tee8 Tc1+ 37. Rf2!** (Ultima surpriză: regele se avîntă fără teamă în mijlocul forţelor adversarului) **37...Ce4++ 38.Rf3 Cg5+ 39.Rg4! T:g2 40. Rh5.** Reţeaua de mat s-a închis şi negrul a cedat.

GAMBITUL DAMEI

Trifunovici Marici

Campionatul Iugoslaviei, 1956

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 c5 5.e3 c:d4 6.e:d4 Ne7 7.Cf3 d:c4 8.N:c4 0—0 9.0—0 Cbd7 10.De2 Cb6 11.Nb3 Nd7 12.Ce5 Te8 13.Tfe1! Ne8 14.Tad1 Cfd5 15.C:d5 N:g5 16.C:b6 a:b6 17.d5! e:d5 18.N:d5 Dc7 19.De4! Ta8 20.Df5 Ne7? 21.Td3! Ta4 22.g4! h6 23.Cg6 Nb4 24.Te4 Nd7 25.Df3 Nb5 26.C:f8 N:d3 27.D:d3 și negrul a cedat. După 27...R:f8 28.a3 pierde o figură.

GAMBITUL DAMEI

Petrosian Guimard

Göteborg, 1955

1.c4 Cf6 2.d4 d5 3.Cc3 e6 4.Cf3 Ne7 5.e3 0—0 6.Nd3 d:c4 7.N:c4 c5 8.0—0 a6 9.a4 Cc6 10.b3 c:d4 11.c:d4 Cb4 12.Ce5 Nd7 13.Nb2 Nc6 14.Dd2 Cbd5 15.C:c6 b:c6 16.Ca2 Db8 17.Cc1 Nb4 18.Dc2 Nd6 19.g3 Td8 20.De2 Cb4 21.Td1 Cfd5 22.De4 Ne7 23. Ce2 Nf6 24.Rg2 a5 25.Cg1 Db7 26.Cf3 Tab8 27.Tac1 h6 28.Cg1 Cb6 29.Ne2 C6d5 30.Cc1 Tf8 31. Tc5! Ne7 32.T:a5! Ca2 33.Nd3 g6 34.Df3 Dc7 35.Tc5 N:c5 36.d:c5 Cab4 37.Nc4 f5 38.Te1 De7 39.De2 Tfe8 40.Cf3 Rh7 41.De5 Dc7 42.De2 De7 43.h4 Cf6 44.N:e6 Ce4 45.Cd4 Tbd8 46.h5! T:d4 47.h:g6+ R:g6 48.N:f5+ R:f5 49.Dh5+ Re6 50.Dg4+ Rd5 51.Df5+ De5 52.Dd7+ R:c5 53.Tc1+ Cc3 54.T: c3+ Rb6 55.a5+ R:a5 56.Da7+ Rb5 57.Db7+ Ra5 58.Tc1! Td1+ 59.T:d1 D:b2 60.Da7+ Ca6 61. b4+ R:b4 62.Db6+ și negrul a cedat.

GAMBITUL DAMEI

Euwe Fischer

New York, 1957

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.c:d5 e:d5 5.Ng5 Nb4 6.e3 h6 7.Nh4 c5 8.Nd3 Cc6 9.Cge2 c:d4 10.e:d4 0—0 11.0—0 Nc6 12.Nc2! Ne7 13.Cf4 Db6? ((13...Cb4) **14.N:f6! N:f6 15.Dd3 Tfd8 16.Tfe1 Cb4 17.Dh7+ Rf8 18.a3! C:b2? 19.Cc:d5 T:d5 20.C:d5** și negrul a cedat. Se amenință mat la h8 sau cîștigul damei.

GAMBITUL DAMEI

Portisch **Filip**

Budapesta, 1961

1.c4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 Ne7 4.Cf3 Cf6 5.Ng5 0—0 6.e3 h6 7.Nh4 b6 8.Nd3 Nb7 9.0—0 c5 10.De2 c:d4 11.e:d4 d:c4 12.N: c4 Cc6 13.Tad1 Cb4 14.Ce5 C4d5 15. f4!? C:c3 16.b:c3 Cd5 17.Nc1 Tc8

18.Tc1 T:c4! 19.D:c4 Ce3 20.De2 C:f1 21.D:f1 Dd5 22.Df3 b5 23.D:d5 N:d5 24.Tb1 a6 25.Rf2 Tc8 26.Nd2 g5 27.g3 f6 28.Cd3 Rf7 29.Re3 Nd6 30.Ta1 g:f4+ 31.C:f4 Ne4 32.Rf2 a5 33.Cg2 Na3 34.Ce1 h5 35.Nc1 Nd6 36.a3 e5 37.Cf3 Nd5 38.Nb2 N:f3 39.R:f3 e:d4 40.c:d4 Tc2 41.Nc1 Re6 42.Tb1 b4 43.a:b4 a:b4 44.Nf4 Tc3+ 45.Ne3 Rd5 46.Re2 Rc4 47.Nd2 Tc2 48.Tc1 T:c1 49.N:c1 Rc3 50.Rd1 b3 51.d5 b2 52.N:b2+ R:b2 53.Rd2 Rb3 54.Rd3 f5 și albul a cedat.

GAMBITUL DAMEI

Lundin — Flohr

Hastings, 1962

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.e3 g6 5.Cc3 Ng7 6.Nd3 0—0 7.h3 Cbd7 8.0—0 Cb6 9.c:d5 e:d5 10.b3 Nf5 11.Na3 Ce4 12.Tc1 Tc8 13.Nb4 C:c3 14.N:c3 N:d3 15.D:d3 Dd7 16.Nb4 f6 17.a4 De6 18.Db5 a6 19.Da5 Cd7 20.Na3 Rf7? 21.Tc7! T:c7 22.D:c7 De6 23.Tc1 D:c7 24.T:c7 Re6 25.e4! d:e4 26.d5+ Rf7 27.Cd4 Cb6 28.T:e7+ Rg8 29.Ce6 și negrul a cedat.

DRAGOȘ VODĂ
(Apărarea slavă)

Întors din excursie, Cătălin nu mai contenea cu povestitul.

— Ne-am cățărat și pe potecile prăpăstioase din lungul văii prin care se rostogolește din piatră în piatră apa Moldovei. Am înnoptat la o stînă, sus în munți. Un cioban bătrîn ne-a spus că pe aici coborîse cîndva Dragoș Vodă, pornit din ținuturile Maramureșului să pună capăt năvalei tătarilor ce pustiau satele de la poalele Carpaților.

— V-a spus de unde se trage numele rîului acesta vijelios? îl întrerupse bunicul.

— Da! Zicea că însuși Dragoș Vodă i-a dat acest nume în amintirea cățelușei sale Molda, la care ținea foarte mult și care a pierit în apele învolburate ale rîului.

— Așa este, copii, adăugă bunicul. Să vă istorisesc acum ce s-a mai întîmplat.

...Foarte întristat, Dragoș a pornit mai departe cu oștenii ce-l însoțeau. După cîteva zile de mers au zărit primele semne ale pîrjolului lăsat în urmă de tătari. Erau pe aproape și Dragoș înainta cu băgare de seamă prin locuri ferite (**1.d2—d4**). Pe culmea unui deal pleșuv se zăreau, aidoma unor umbre, străji ale tătarilor (**1...d7—d5**). Dragoș ar fi vrut să le ocolească, ca să nu fie văzut prea devreme de tătari, dar locurile erau prea strîmte. De aceea a hotărît să ia prin surprindere străjile ce-i stăteau în cale (**2.e2—e4**). Voievodul nu văzuse încă cît de bine era apărată tabăra tătară (**2...e7—e6**). Primele străji

au fost repede alungate (**3.c4:d5**), dar altele le-au luat locul (**3... c6:d5**). Dragoș se văzu nevoit să-i convoace pe căpitani pentru a se sfătui în privința tuturor acțiunilor ce trebuiau întreprinse. Nu erau ușor de înfruntat aceste hoarde de luptători în fața cărora tremuraseră cîndva regate puternice din apusul Europei.

Hotărîrea a fost luată. Mai întîi trebuia să fie supravegheați îndeaproape sălbaticii călăreți tătari ce dădeau tîrcoale prin împrejurimi (**4.Cb1—c3 Cb8—c6 5.Cg1—f3 Cg8—f6**). Unul din căpitanii lui Dragoș a ocupat apoi o colină de unde putea să urmărească nestingherit mișcările tătarilor (**6.Nc1—f4**). Sosise la timp, pentru că și aceștia vizaseră mica înălțime, atît de importantă pentru bătălia ce avea să urmeze (**6...Nc8—f5**).

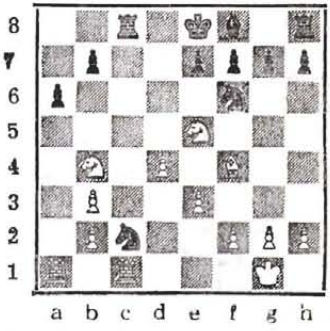
Era încă liniște. Arcașii lui Dragoș își croiau în tăcere poteci prin lăstărișurile de la marginea pădurii (**7.e2—e4**), cînd un zgomot, la început aproape imperceptibil, apoi din ce în ce mai puternic, atrase atenția voievodului. Obișnuiți să atace prin surprindere, tătarii se îndreptau cu iuțeală spre flancul stîng al micii oștiri a lui Dragoș (**7... Dd8—b6**).

Bătălia se dezlănțuise. Văzduhul răsuna de strigăte de luptă, poruncile porneau rapid și dintr-o parte, și din alta, oameni și cai erau parcă mînați de un vîrtej îngrozitor, căruia nu-i putea rezista nimeni (**8.Dd1—b3 Db6:b3 9.a2:b3 Cc6—b4 10.Nf1—b5+**). O lovitură năpraznică a voievodului maramureșan îi înlemni pe tătari. Cei din primele rînduri se opriră buimăciți, dar hanul trecu grabnic la apărare, dîndu-i lui Dragoș răgazul necesar pentru a-și mobiliza toate forțele de care dispunea (**10...Nc8—d7 11.0—0 a7—a6 12.Tf1—c1**).

Se apropia momentul asaltului decisiv. Deruta pusese stăpînire pe oastea tătară (**12... Ta8—c8**), dar tocmai în aceste clipe, cînd desperarea înzecește forțele celor care se apără, riscurile trebuie cîntărite cu cea mai mare băgare de seamă. În cele din urmă, buciumașii români dădură semnalul așteptat (**13.Nb5: d7+**).

Izbit chiar în bîrlogul său, hanul se avîntă el însuși în luptă, hărțuit pas cu pas de oștenii călări ai lui Dragoș (**13...Re8:d7 14.Cf3—e5+ Rd7—e8 15.Cc3:d5**). Soarta bătăliei era pecetluită. După o scurtă rezistență, hanul tătarilor a fost nevoit să-și strîngă resturile oștirii sale și să părăsească pentru totdeauna ținuturile care au devenit mai tîrziu Țara Moldovei (**15...Cb4—c2 16.Cd5—b4**).

Diagrama 133

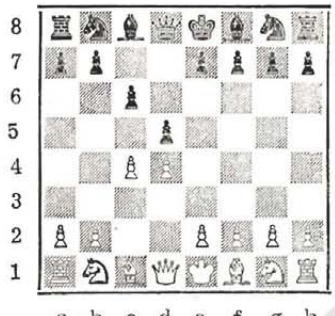


APĂRAREA SLAVĂ

Acest sistem de deschidere se caracterizează prin faptul că negrul își apără pionul central de la d5 prin pionul c6. Astfel, nebunul său de cîmpuri albe are posibilitatea să acționeze mai liber, dezvoltîndu-se de obicei la f5.

1.d4 d5 2.c4 c6.

Diagrama 134



Începînd cu mutarea a 3-a, albul poate adopta mai multe variante:

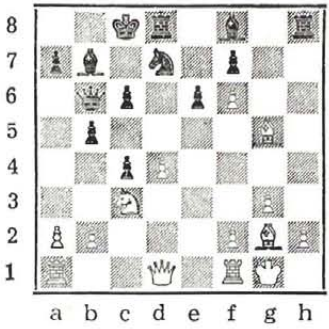
A. 3.c:d5 (Varianta schimbului, care duce la poziții simetrice, totuși ceva mai bune pentru alb) **2...c:d5 4.Cf3 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Nf4 e6 7.e3 Ne7 8.Nd3 0—0 9.h3 Nd7 10.0—0 Db6 11.De2 Tfc8 12.Tac1 Ne8 13.Tfd1 Dd8!** cu șanse egale.

B. 3.Cc3 (Această continuare a fost foarte mult apreciată de fostul campion mondial Alexandr Alehin) **3...e6 4.e4 d:e4 5.C:c4 Nb4+ 6.Nd2 D:d4 7.N:b4 D:e4+ 8.Ne2 Ca6! 9.Ne3 Ce7 10.N:g7 Tg8 11.Nc3** și negrul are contrajoc eficient.

C. 3.Cf3 (Varianta principală, care oferă mari șanse albului) **3...Cf6 4.Cc3 d:c4** (A fost adeseori jucată cu succes de fostul campion mondial Alexandr Alehin, motiv pentru care i se mai spune și Varianta Alehin) **5.a4 Nf5 6.e3 e6 7.N:c4 Nb4 8.0—0 0—0 9.De2 Ce4 10.Nd3 C:c3 11. b:c3 N:d3 12.D:d3 Ne7,** cu joc ceva mai bun pentru alb.

D. 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.Ng5 (Această variantă poartă numele unui alt fost campion mondial, Mihail Botvinnik, care a analizat-o și aplicat-o cu succes în practică) **5...d:c4 6.e4 b5 7.e5 g6 8.Nh4 g5 9.C:g5 h:g5 10.N:g5 Cbd7 11.g3** (Pentru a fiancheta nebunul de cîmpuri albe și a consolida poziția regelui) **11...Nb7 12.Ng2 Db6 13.e:f6 0—0—0 14. 0—0.**

Diagrama 135



În această poziție albul are un pion în plus și liber pe coloana „h", care în final poate deveni foarte periculos. În compensație, piesele negrului conlucrează mai armonios și pot crea diferite amenințări.

E . 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 (Această variantă, cunoscută sub numele de „Meran" — localitate unde a fost jucată pentru prima oară — se caracterizează printr-un joc complicat de ambele părți) **6...d:c4 7.N:c4 b5 8.Nd3 a6 9.e4 c5.** În acest moment, albul poate să-și aleagă cu ușurință diferite căi de joc.

APĂRAREA SLAVĂ

Alehin Euwe

Amsterdam, 1938

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.c:d5 c:d5 5.Cc3 Cc6 6.Nf4 Nf5 (Mai prudent era 6...e6 și apoi 7...Nd6) **7.e3 a6** (Mai bine era 7...Db6) **8.Ce5! Tc8 9.g4! Nd7 10.Ng2 e6 11.0—0 h6 12.Ng3 h5?** (Un sacrificiu de pion nejustificat. Albul poate dăzlănțui acum atacul pe toate fronturile) **13.C:d7! C:d7 14.g:h5 Cf6 15.Nf3 Nb4 16.Tc1 Rf8 17.a3 N:c3 18.T:c3 Ce7 19.Db3 T:c3 20.b:c3 Dd7 21.Db6! Cc8 22.Dc5+ Rg8 23.Tb1 b5 24.h6! g:h6 25.Ne5 Rg7 26.a4! b:a4 27.c4! Ce7** (Pionul c4 nu poate fi luat din cauza 28.N:f6+ R:f6 29.De5+) **28.c:d5 C:d5 29. Rh1 Tc8 30.Tg1+ Rh7 31.Da3 Tg8 32.e4 T:g1+ 33.R:g1 Db5 34.e:d5** și, cu o figură în plus, albul câștigă ușor.

APĂRAREA SLAVĂ

Alehin Bogoliubov

Meci, 1934

1.d4 Cf6 2.c4 c6 3.Cc3 d5 4.e3 e6 5.Nd3 Cbd7 6.Cf3 d:c4 7.N:c4 b5 8.Nd3 a6 9.0—0 e5 10.a4 b4 11.Ce4 Nb7 12.Ced2 Ne7 13.a5 0—0 14.Ce4 Dc7 15.De2 Cg4 16.e4 e:d4 17.h3 Cge5 18.Cf:e5 C:e5 19.Nf4 Nd6 20.N:e5 N:e5 21.Cb6 Ta7 22.Tac1 Dd6 23.Tc4 f5? 24.e:f5 e:f5 25.Te1 Dg6 26.f3 Te8 27.f4 Dg3 28.f:e5 T:e5 29.Tc8+ Rf7 30.Dh5+ g6 31.D:h7+ Rf6 32.Tf8+ Rg5 33.h4+ Rf4 34.Dh6+ g5 35.T:f5+ T:f5 36.Dd6+ Rg4 37.N:f5+ și negrul a cedat.

APĂRAREA SLAVĂ

Saşin **Fuchs**

Erevan, 1965

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ce4 5.C:e4 d:e4 6.Dd2 Nf5 7.e3 Cd7 8.Ce2 h6 9.Nh4 g5 10.Ng3 Ng7 11.Cc3 0—0 12.Ne2 e5 13.d5 c:d5 14.c:d5 Cb6 15.0—0 Ce8 16.f3 e:f3 17.N:f3 Cd6 18.e4 Ng6 19.Tae1 Te8 20.Rh1 Tc4 21.h3 Td4 22.De2 g4 23.N:g4 C:e4 24.C:e4 T:e4 25.Dd1 Td4 26.De2 Nd3 27.Df3 N:f1 28.T:f1 D:d5 29.Df5 e4 30.Nf2 D:f5 31.N:f5 Td2 32.N:a7 Te8 33.Te1 Nd4 34.N:d4 T:d4 35.g4 e3 36.Rg2 Td2+ 37.Rf3 Th2 38.a4 Tf2+ 39.Rg3 T:b2 40.Rf3 e2 41.Ne4 Tb3+ 42.Rf4 Tb4 43.T:e2 T:a4 44.Rf3 Ta:e4 și albul cedează.

CAPITANUL ROMANO
(Deschiderea pionului damei)

Unchiul Toma sosise de o bună bucată de vreme, dar bunicul întîrzia nu se știe pe unde. Pe fața unchiului Toma se citea nerăbdarea: așeza piesele pe tabla de șah, le muta apoi la întîmplare sau le privea cu curiozitate, ca și cum atunci le-ar fi văzut pentru prima dată...

În sfîrșit, bunicul își făcu apariția cu brațele încărcate de pachete, zîmbind cu un aer de ușoară vinovăție.

— Am întîrziat! A trebuit să trec prin piața Valter Mărăcineanu, pe la un vechi prieten.

— Valter Mărăcineanu? Dar acesta nu e numele unui erou din timpul Războiului pentru independență? își aminti Cătălin.

— Ca și căpitanul Romano, din poezia lui Vasile Alecsandri adăugă Alina.

Bunicul îi privea cu mîndrie.

— Toma, povestește-le tu! Eu mai am puțină treabă.

— Ce să le spun? Văd că știu o sumedenie de lucruri. Te pomenești că și-au întrecut dascălii!

— Nu, unchiule Toma, îi sări în braţe Alina. Am citit și „Coloana de atac" de George Coșbuc și „Căpitanul Romano" de Vasile Alecsandri, dar n-am înțeles chiar totul.

— Mai ales „Căpitanul Romano", șopti cu timiditate Cătălin. Povestește-ne și nouă ce s-a întîmplat atunci.

— A fost un război cumplit, copii. Timp de cîteva veacuri poporul nostru fusese silit să îndure o stăpînire străină, pe cît de umilitoare, pe atît de crudă. Sosise clipa dezrobirii, dar imperiul otoman nu putea renunța ușor la bogățiile pe care le storcea de pe aceste meleaguri. S-au dat multe bătălii, în cursul cărora oștirea noastră a sfărîmat rînd pe rînd obstacolele ce i se ridicaseră în cale. Unul dintre cele mai puternice a fost vestita redută de la Griviţa, unde a căzut în luptă viteazul căpitan Romano.

Reduta trebuia cucerită cu orice preț. Se făcuseră cîteva încercări, dar dușmanul rămăsese tare pe poziție. Au fost trimiși în recunoaștere cercetași (**1.d2—d4**), să descopere părțile mai slabe ale redutei. Dar și oastea otomană avea comandanți isteți; drumul românilor a fost repede barat (**1...d7—d5**). Cînd li s-au trimis ajutoare cercetașilor noștri (**2.e2—e3**), n-au pregetat nici ei să-și împrospăteze forțele (**2...e7—e6**).

Un destoinic ofițer român s-a alăturat cercetașilor (**3.Nf1—d3**), fără să fie zărit de inamic. Bănuitori, osmanlîii își schimbau posturile de observație (**3...Cg8——f6**), deși nu puteau încă să vadă ce se petrecea în rîndurile ostașilor români (**4.Cb1—d2**). Era o

manevră destul de prudentă, dar înțeleaptă, ce urmărea să-l atragă pe dușman în cîmp deschis (**4... Nf8—d6**). Clipa asaltului decisiv nu sosise încă. Un sergent însoțit de cîțiva pușcași a urcat în vîrful unei coline (**5.f2—f4**) pentru a observa mișcările osmanlîilor de pe meterezele redutei (**5...Cb8—c6**). Era un mic grup de spahii alcătuit din luptători de temut. Li s-a închis imediat principala cale de atac (**6.c2—c3**). După ce au chibzuit cîteva clipe, spahiii și-au strîns rîndurile în preajma redutei lor (**6...Cc6—e7**).

Larma atacurilor de dinainte se stinsese. În împrejurimile Griviței domnea liniștea, dar fiecare ostaș simțea apropiindu-se furtuna unei alte bătălii, poate mai crîncenă decît toate celelalte. La rîndul lor, caii ciuleau urechile, băteau nervos pămîntul cu copitele, lăsîndu-se cu greu ținuți în frîu. Pentru a-i pune la adăpost, cavaleriștii i-au dus pe o cărăruie ascunsă vederii celor din redută (**7.Cg1—h3**). Între timp se făceau intense pregătiri de luptă și în redută (**7...0—0**) și în tabăra românilor (**8.0—0**).

S-a scurs o bună bucată de vreme, fără să se întîmple ceva deosebit. Neliniștit, comandantul redutei a încercat să plaseze, de-a lungul unei viroage întortocheate, o mică subunitate de ieniceri condusă de un ofițer șiret și curajos (**8...Nc8—d7**). Deși puțini la număr, ienicerii puteau deveni foarte periculoși, dacă nu erau făcuți inofensivi înainte de a se fi instalat pe cele mai bune poziții de apărare. Acesta a reprezentat și semnalul declanșării bătăliei generale (**9.e2—e4 d5:e4 10.Cd2:e4**). Otomanii au încercat să cîștige un scurt răgaz printr-o manevră abilă (**10...Cc7—g6**), dar atacul soldaților români continua cu și mai multă forță (**11.Cd4:f6**), în pofida rezistenței opuse de vrăjmaș (**11...g7:f6 12.f4—f5 e6:f5 13.Nd3:f5 Nd7:f5**).

Tunurile românești au deschis focul asupra redutei (**14.Tf1:f5**), obligîndu-i pe otomani să-și caute adăposturi mai ferite (**14... Rg8—h8**).

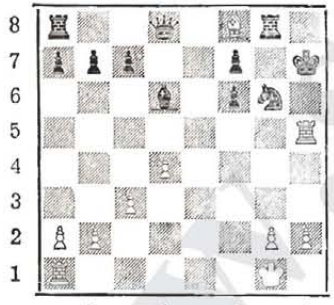
Căpitanul Romano, un ofițer înzestrat cu mult curaj, dar și priceput în conducerea bătăliilor, aștepta în liniște momentul cel mai potrivit pentru a interveni împreună cu ostașii săi. Comandantul său nu i-a înțeles gîndurile și tocmai cînd freamătul luptei era mai cumplit i-a adresat cuvinte grele, învinuindu-l pe nedrept de lașitate. Căpitanul l-a privit cu dispreț, a mai așteptat o vreme, apoi și-a condus soldații în locul cel mai primejdios, acolo unde se adăpostea comandantul redutei. Tunuri teribile, pregătite să dezlănțuie focul la primul ordin, au fost îndreptate împotrivă-i (**15...Tf8—g8**).

Căpitanul Romano și-a dat seama că numai sacrificiul propriei vieți putea asigura izbînda în ultima încleștare pentru cucerirea redutei de la Grivița. Mai înainte ca obuzele să fi țîșnit din gurile tunurilor otomane, a

sărit peste șanțurile de apărare, s-a cățărat pe meterezele redutei și i-a lovit năpraznic pe apărătorii comandantului dușman **(16.Dh5:h7+)**.

Cutezanța i-a fost aspru plătită **(16...Rh8:h7)**. dar drumul fusese deschis. Soldații români s-au năpustit în valuri nimicitoare pe urmele căpitanului Romano. Comandantul redutei s-a apărat cu îndîrjire, a parat primele atacuri, apoi a încercat să se retragă în șanțurile de apărare din juru-i. În cele din urmă, înconjurat din toate părțile, s-a predat celui mai apropiat ofițer român **(17.Tf5—h5+ Rh7—g7 18.Nc1—h6+ Rg7—h7 19.Nf6—f8 ±)**.

Diagrama 136



Lipsiți de cel mai iscusit conducător, îngroziți peste măsură de focul dezlănțuit de ostașii români, apărătorii redutei s-au predat, cerînd îndurare pentru viețile lor. Bătălia pentru cucerirea redutei de la Griviția a reprezentat încă un episod glorios în istoria luptelor pentru libertate ale poporului nostru.

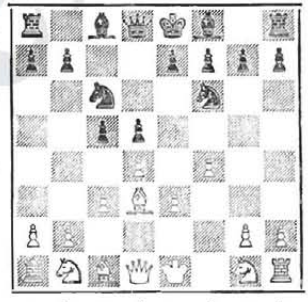
DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Jocurile din această categorie se caracterizează prin faptul că încep cu mutarea pionului „d": 1.d2—d4, dar nu mai continuă cu dezvoltarea pionului „c", 2.c2—c4, cum se întîmplă în Gambitul damei.

Spre exemplificare vom analiza două modele:

A. 1.d4 d5 2.e3 Cf6 3.Nd3 c5 4.c3 Cc6 5.f4.

Diagrama 137



(Această așezare a pionilor: d4, e3, f4 se mai numește și „podul de piatră") **5...Ng4 6.Cf3 e6 7.0—0 Ne7 8.De1 0—0 9.Ce5 Nf5**, cu egalitate.

B. 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c3 e6 4.Nd3 c5 5.c3 Cc6 6.Cbd2 Nd6 7.0—0 0—0 8.d:c5 N:c5 9.e4 (Ideea de bază a albului constă în pregătirea înaintării pionului „e") **9...De7 10. e:d5 e:d5 11.Cb3 Nb6 12.De2 Te8**, cu șanse egale.

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Polihroniade Hundt

Rio de Janeiro, 1979

1.d4 Cf6 2. Cf3 e6 3.Ng5 d5 4.Cbd2 Ne7 5.e3 c5 6.c3 0—0? (Mutarea pare firească, dar uneori nu este bine să ne grăbim cu efectuarea rocadei) **7.Nd3 Cbd7 8.Cc5! Dc7 9.f4!** (Albul profită de jocul pasiv al negrului și cu fiecare mutare, atacul său devine mai energic) **9...b6 10.0—0 a5 11.Tf3! Na6 12.Nc2! Tfe8 13.Th3 g6 14.De1 Cgf8 15.Dh4 Ch5 16. g4 N:g5 17.f:g5 Cg7 18.Tf3! Te7 19.Df2** (Pentru a asigura înaintarea pionului „h") **19...Ce8 20. h4 Cd6 21.Th3 b5 22.h5 b4 23. Na4! Nb5 24.N:b5 C:b5 25.Tf1 b:c3 26.b:c3 c:d4 27.e:d4 C:c3 28.b6! f5 29.g:f6 Tf7 30.C:f7 R:f7 31.De3 C:a2 32.Cf3! Cd7 33.Cg5+** și negrul a cedat.

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Petrosian Olafsson

Stockholm, 1961

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ng5 c5 4.e3 Db6 5.De1 Cc6 6.c3 Ce4 7. Nh4 d5 (Ordinea mutărilor este puțin schimbată, dar poziția e tipică pentru această deschidere) **8.Cbd2 f5 9.C:e4 f:e4 10.Cd2 c:d4 11.e:d4 Nd6 12.Ne2 0—0 13.0—0 Nf4 14.Ng3 e5 15.d:e5 N:g3 16.h:g3 C:e5 17.Cb3 Ng4 18.Dd1 N:e2 19. D:e2 Dg6 20.Cd4 Tae8 21.Db5 Cg4 22.f3 Ce3 23.g4 a6 24.D:b7 e:f3 25.T:f3 T:f3 26.g:f3 Dd6 27.Ce2 Ce4 28.Te1 De5+ 29.Rg2 Ce3+ 30.Rh3 Cc2 31.Td1 T:e2 32.T:d5 Df8 33.Tf5 Dd8?** (Duce imediat la pierdere. Era obligatoriu 33... De7) **34.Df7+** și negrul a cedat.

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Hoffner Gannholm

Östersund, 1942

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Cbd2 d5 4.e3 b6 5.Nd3 Nb7 6.c3 Nd6 7.Dc2! c5 8.0—0 Cc6 9.Te1 Dc7 10.e4 c:d4 11.c:d4 d:e4? 12.C:e4 Te8 13.C:f6+ g:f6 14.Nd2 Tg8 15.Nb5 Re7 16.Te1 Db8? (Duce la pierdere. Corect era 16...Tg7) **17.T:e6+! R:e6 18.d5+ Re7 19. d:c6 Na8 20.De4+ Rd8 21.Df5 Te7 22.D:f6+ Te7 23.c7+! N:c7 24.Nb4** și negrul a cedat.

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Diemer **Kraus**

Jucată prin corespondență, 1942

1.d4 Cf6 2.e3 g6 3.Nd3 Ng7 4.Cd2 0—0 5.c3 d6! 6.Cf3 e5! 7.d:e5 d:e5 8.C:e5 Cg4 9.C:g4 D:d3 10.h3 b6!! 11.De2 D:c2+ 12.R:e2 f5 13.Ch2 Na6+ 14.Rf3 Ne5 15.g3 Nb7+ 16.e4 f:e4++ 17.Re3 Cd7 18.Cg4 Ng7 19.Cb3 b5 20.Ch2 Tae8 21.Td1 Ce5 și albul a cedat.

CAPITOLUL V

JOCURI SEMIÎNCHISE

În această categorie sînt incluse toate deschiderile în care, la mutarea **1.d2—d4**, negrul răspunde cu orice altă mutare în afară de **1...d7—d5**. Şi în aceste deschideri lupta se dă pentru centru, respectiv albul caută să obţină centrul de pioni „d4" şi „e4" şi să-l consolideze, în timp ce negrul îl va ataca sistematic. Cîştigarea centrului de către una din părţi marchează, de regulă, avantajul acesteia.

CRASSUS ŞI PARŢII
(Apărarea Nimzovici)

— Iar ai greşit, Alina. De data aceasta Cătălin n-ar fi cîştigat fără ajutorul tău. Dar, cel puţin, îţi dai seama ce greşeală ai făcut?

— Cred că da! Mi s-a părut că, dacă atac cu regina şi cu un cal, îi prind regele în centrul tablei, de unde n-o să mai aibă scăpare.

— V-am mai spus de atîtea ori să nu mai atacaţi înainte de a deschide drumul tuturor figurilor, chiar dacă nu le mutaţi din locul lor. Şi nu neglijaţi forţa cailor. Într-adevăr, perechea de nebuni este ceva mai puternică, dar şi caii sînt capabili să atace pe neaşteptate vizînd cîmpurile cele mai vulnerabile. Am să vă povestesc o întîmplare din istoria romanilor, petrecută cu aproape 2000 de ani în urmă. Pe atunci, un general vestit, dar cam îngîmfat, a pierdut o mare bătălie împotriva parţilor, un popor nomad de origine iraniană.

Crassus, căci acesta era numele generalului roman, îşi construise o fortăreaţă în vecinătatea ţinuturilor parţilor (**1.d2—d4**), unde avea de gînd să strîngă trupe

suficiente pentru a se năpusti asupra acestora.

Parții erau însă cei mai vestiți călăreți de pe timpurile acelea. Suveranul lor, Surenas, se mulțumise pentru moment să-l supravegheze de pe o înălțime împădurită, unde își instalase un mic grup de călăreți (**1...Cg8—f6**). Fără să ia în seamă mișcările parților, generalul roman a pus să se construiască o nouă fortăreață (**2.c2—c4**), și mai puternică decît prima.

Principala preocupare a lui Surenas o constituia mobilizarea faimoșilor săi călăreți, astfel încît să poată intra în luptă la primul semn (**2...e7—e6**). Înainte de a-și pune în mișcare uriașa armată pe care o strînsese, Crassus a trimis în recunoaștere către ținuturile parților un mic grup de cercetași (**3.Cb1—c3**). Apariția neașteptată a cîtorva războinici parți (**3...Nf8—b4**) în jurul uneia din fortărețele sale nu l-a neliniștit prea mult pe trufașul comandant roman. Totuși, unul din generalii săi ceru învoirea să se apropie de cercetași (**4.Dd1—c2**) care, în acel moment, nu mai puteau nici să înainteze, nici să se retragă.

Spre surprinderea lui Crassus, un modest soldat part se avîntă în luptă (**4...c7—c5**), aparent fără nici o acoperire. Cît ai clipi din ochi a fost înhățat (**5.d4:c5**), dar în depărtare, o mulțime de clăreți împînziseră cîmpia (**5... Cb8—a6**). Situația legiunilor romane se agravase simțitor: regele Surenas le hărțuia cînd într-o parte, cînd din alta. Atunci Crassus a hotărît să-i împrăștie pe luptătorii cei mai apropiați (**6.a2—a3**) și apoi să dezlănțuie bătălia generală.

S-a întîmplat însă ceva neașteptat: în loc să se retragă, parții loviră cercetașii romani (**6...Nb4: c3+ 7.Dc2:c3**), apoi pătrunseră pînă în apropierea zidurilor fortărețelor romane (**7...Ca6:c5**), răzbunînd astfel moartea tovarășilor lor de luptă.

Deși era un comandant priceput în războaie, Crassus n-a mai ascultat de glasul rațiunii și, fără să-și dea seama de urmări, a dat ordin de înaintare pe unul din flancurile armatei sale (**8.b2 —b4**). Asta și aștepta regele parților. Profitînd de slăbirea rîndurilor romane pe flancul stîng, el și-a trimis călăreții direct spre centrul cîmpului de bătălie (**8... Cc5—c4**). Cel mai destoinic ofițer al lui Crassus a fost silit să-și schimbe poziția (**9.Dc3—d3**). Între timp, grupuri de pedestrași parți, înarmați cu arcuri și săbii scurte, se alăturaseră călăreților (**9...d7—d5**), lăsîndu-se prinși, fără să opună rezistență (**10.c4:d5**). Era doar o capcană dibace, în care Crassus, cu toată faima sa de încercat comandant de oști, a căzut fără să înțeleagă măcar ce se întîmplase.

Parții nu-și cruțau viețile cînd era în joc soarta unei bătălii. Fără să stea prea mult pe gînduri, au atacat cortul comandantului roman (**10...Ce4:f2**). Deși au pierit cu toții (**11.Re1:f2**), scopul lor fusese atins: un alt val

de călăreți îl încolțise pe Crassus (**11...Cf6—g4+**) care, perzîndu-și cumpătul, a încercat să afle scăpare exact acolo unde parții puteau să acționeze mai în voie (**12.Rf2—g3**).

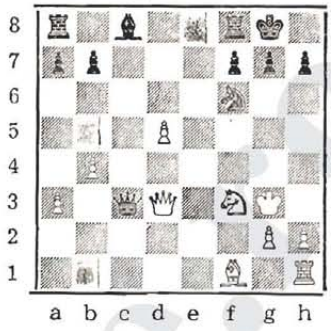
Cît de șubrede i-au fost speranțele, s-a văzut numaidecît: puternice forțe ale parților intrară în luptă (**12...Dd8—f6**). Cînd ești înconjurat de primejdii din toate părțile, este greu să-ți păstrezi cumpătul. În loc să se descurce prin mijloace proprii, Crassus și-a chemat în ajutor garda personală (**13.Cg1—f3**). Greșeală fatală, pentru că flancul stîng al armatei sale, slăbit deja, a fost cu desăvîrșire distrus (**13...Df6: a1**).

Cu toată spaima lor, profitînd și de o ușoară ezitare a parților, veteranii legiunilor romane și-au regrupat forțele, cu nădejdea că soarta bătăliei ar mai putea fi schimbată (**14.Nc1—d2 Cg4—f6 15.c2—c4**).

Surenas prevăzuse totul: pedestrimea partă, înarmată doar cu arcuri ușoare, ajutată și de grupuri de luptători foarte îndemînatici în aruncarea praștiei, a năvălit din nou asupra flancului stîng al legiunilor romane. Crassus privea neputincios dezastrul armatei sale, incapabilă să mai opună vreo rezistență (**15...e6:d5 16.c4:d5 0—0 17.Nd2—c3 Da1:c3**). (Diagrama 138).

Faimosul general roman nu mai avea scăpare (**18.Dd3:c3 Cf6—e4+**). A căzut răpus de parți, potrivit legilor războiului din vremurile acelea îndepărtate.

Diagrama 138



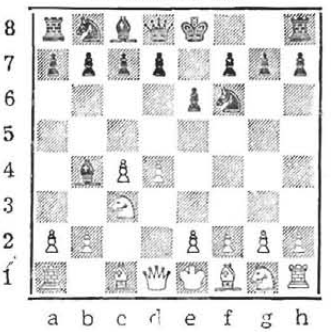
APĂRAREA NIMZOVICI

Creatorul acestui sistem de apărare este unul dintre cei mai faimoși jucători și teoreticieni din anii 1920—1930, marele maestru Nimzovici.

Încă de la primele mutări, atît albul, cît și negrul au la dispoziție multiple și variate căi de joc, cu idei strategice interesante.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4.

Diagrama 139



Aceasta este poziția caracteristică Apărării Nimzovici. Negrul și-a dezvoltat două figuri, se pregătește pentru rocadă și amenință dublarea pionilor albi pe coloana „c" prin Nb4:c3. Dacă vrea să evite acest sistem de joc, în loc de 3.Cc3, albul trebuie să joace 3.Cf3, trecînd în alte tipuri de deschidere (Gambitul damei, Indiana damei etc.).

Revenind la poziția din diagramă, albul poate alege una din continuările: **4.a3**; **4.Dc2**; **4.Ng5**; **4.f3**; **4.Cf3**. Deoarece analiza tuturor acestor continuări este prea complexă, ne vom limita numai la cele mai importante, care se întîlnesc în practică.

A. 4.a3. O mutare care duce la poziții complicate, cu avantaje și neajunsuri. Avantajul constă în faptul că albul scapă de legătură, rămîne cu perechea de nebuni și un centru de pioni destul de consolidat. În schimb, această mutare echivalează cu o pierdere de timp. Să vedem însă cum ar putea continua jocul:

4...N:c3+ 5.b:c3 c5 6.e3 Cc6 7.Nd3 b6 8.c4 d6 9.Cge2 c5 10.0—0 Cd7 și albul are șanse de atac pe flancul regelui prin 2.f2—f4 sau Cg3. Pionul din „d4" nu poate fi luat, din cauza amenințării Cf5, iar dacă negrul s-ar decide să facă rocada mare, albul ar putea organiza un atac pe flancul damei.

B. 4.e3. O continuare pe care o întîlnim de cele mai multe ori în practică.

4...c5 5.Nd3 0—0 6.Cf3 d5 7.0—0 Cc6 8.a3 N:c3 9.b:c3 d:c4 10.N:c4 Dc7.

În această poziție, șansele sînt aproximativ egale, cu joc bogat în idei și foarte multe posibilități.

C. 4.Dc2. Această mutare este recomandată de însuși fostul campion mondial Aleksandr Alehin, care o consideră cea mai logică, deoarece controlează cîmpul e4 și previne dublarea pionilor pe coloana „c", după schimbul la c3.

4...c5 (Negrul mai poate juca și 4...d5 sau 4...Cc6) **5.d:c5 0—0 6.a3 N:c5 7.Cf3 Cc6 8.b4 Ne7 9.e3 b6 10.Nb2 Nb7 11.Nd3 Te8 12.0—0**, după care albul are un foarte mic avantaj.

D. 4.Cf3. O mutare elastică, care permite negrului să intre și în alte deschideri, cum ar fi Indiana damei sau alte variante ale Apărării Nimzovici.

4...c5 5.a3 N:c3+ 6.b:c3 0—0 7.e3 d6 8.Nd3 Cc6 9.0—0 e5. Albul are inițiativa, în schimb poziția negrului este solidă, piesele sale fiind așezate armonios. Prin urmare, șansele pot fi considerate egale.

E. 4.Ng5. O continuare energică, dar, fiindcă nebunul alb de cîmpuri negre iese prea repede în joc, va fi obligat fie la schimb, fie la retragere, cu pierdere de timp.

4...h6 5.Nh4 c5 6.d5 N:c3+ 7.b:c3 e5 8.f3 d6 9.Dc2 Cbd7 10. e3 De7 11.Nd3 g5 12.Ng3 Cb6 13. Ce2 e4 14.N:e4 C:e4, cu poziție egală.

APĂRAREA NIMZOVICI

Bogoliubov — **Alehin**

Bled, 1931

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Dc2 d5 5.a3 N:c3+ 6.D:c3 Ce6 7.Cf3 d:c4 (Mai bine 7...e5) **8. D:c4 0—0 9.Ng5 h6 10.Nh4 g5 11.Ng3 g4 12.Ce5 D:d4 13.D:d4 C:d4 14.Tc1?!** (Albul joacă prea prudent. După 14.0—0—0! putea urma 14...Cf5 15.Nf4 și 16.h3! cu bune șanse de atac) **14...Cf5 15.T:c7 h5 16.e3 Cd5 17.Tc1 f6! 18.Cg6 Td8 19.e4 C:g3 20.h:g3 Rg7!** (Acum nu mai merge nici 21.T:b5, nici e:d5, din cauza 21...R:g6) **21.Cf4 C:f4 22.g:f4 Rg6 23.f3 Nd7 24.f:g4 h:g4 25.Th4 e5 26.f5+ Rg5 27.g3 Ne6 28.Ne2?!** (Compromite definitiv partida; comentatorii au arătat că după 28.T:c6 b:c6 29.Ne2 Tg8 30.T: g4+ Rh6 31.Th4+ Rg7 32. Nc4! albul nu mai putea pierde) **28... N:e4 29.Tc7 Nf3! 30.N:f3 g:f3 31. Tc3 R:f5 32.T:f3+ Rg6 33.Tg4+ Rf7 34.Th4 Th8 35.Tb4 b6 36.a4 Tae8 37.a5 b:a5 38.Tb5 Th2 39. Rd1 Rg6 40.T:a5 T:b2 41.Ta6 Tf8 42.T:a7 Th8 43.Re1 Tg2 44.Td7 e4 45.Tf1 f5** și, după cîteva mutări, albul s-a recunoscut învins.

Cf5 Rh7 26.Dd6 Tf7 27.De6 Tf8 28.De7 Tg8 29.C:h6! Tb8 30.Cf5 De3 31.Dh4+ Rg8 32.Dh5 Td8 33.Ce7+ și negrul a cedat.

APĂRAREA NIMZOVICI

Donner — Kupper

Zürich, 1959

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 c5 5.Cf3 d5 6.Nd3 0—0 7. 0—0 d:c4 8.N:c4 b6 9.a3 c:d4 10.e:d4 N:c3 11.b:c3 Nb7 12.Ng5! De7! 13.Nd3 Cbd7 14.Tc1 Cg4 15. g3 De6 16.Ne2 f6 17.Nd2 Tad8 18.c4 De4! 19.Tc3 Cde5? 20.d:e5 C:e5 21.Te3 De6 22.De2 Td4 23. Nc3 T:c4 24.Db3 b5 25.N:e5 f:e5 26.Tb1 Na8 27.N:c4 b:c4 28.Db5 și negrul a cedat.

APĂRAREA NIMZOVICI

Romanișin — Tal

Tallin, 1977

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.g3 c5 5.Cf3 Ce4 6.Dd3! Da5 7.D:e4 N:c3+ 8.Nd2 N:d2+ 9. C:d2 Ce6 10.d5 Cd4 11.Ng2! 0—0 12.Dd3 e:d5 13.N:d5 d6 14.0—0 Ne6 15.Ne4 h6 16.Cf3 Db4?! 17. b3 f5 18.C:d4! f:e4 19.D:e4 Nh3 20.Dd5+ Rh8 21.Cb5 N:f1 22.T:f1 Tf6 23.e4! Tf3 24.C:d6 Taf8 25.

APĂRAREA MIMZOVICI

Alehin Sosonko-Borovski

Birmingham, 1926

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Ng5 h6 5.N:f6 D:f6?! (Cea mai bună continuare ar fi fost 5... N:c3+) **6.Tc1 b6 7.Cf3 Nb7 8.e3 0—0 9.Ne2 d6 10.0—0 N:c3 11. T:c3 Cd7 12.Cd2! e5 13.Nf3 N:f3 14.C:f3 e4 15.Cd2 De7 16.Da4 f5 17.Dc6 Cf6 18.b4! a5 19.Ta3! Dd7 20.D:d7 C:d7 21.b:a5 T:a5 22.T:a5 b:a5 23.Tb1 Tb8 24.T:b8+ C:b8 25.Rf1 Cd7 26.Re2 Cb6 27. Rd1 a4 28.d5! Cd7 29.Rc2 Ce5 30.Rc3 Cg4 31.Rb4 C:f2 32.R:a4 f4 33.c:f4 e4 34.Cf3 Cd3 35.Rb5! g5 36.f:g5 h:g5 37.a4 e2 38.h3! Ce5 39.a5 Cb3 40.Ce1 Cd4+ 41. Ra4** şi negrul a cedat.

MOARTEA LUI PATROCLE
(Indiana regelui)

— Hai, Cătălin, să jucăm o partidă de şah, îl îndemna Alina, nerăbdătoare să-şi ia revanşa cel puţin pentru una din înfrîngerile pe care le suferise cu cîteva zile în urmă.

— N-am chef acum, îi răspunse Cătălin adîncit în lectura unei cărţi.

— Este aşa de interesantă?

— Nu e chip să scap de insistenţele tale! Ai auzit vreodată de războiul troian?

— Războiul troian? Habar n-am. E vreun basm cu Făt Frumos şi Ileana Cosînzeana?

— Măi, măi, se auzi vocea groasă a bunicului ce se apropiase pe nesimţite de copii. Războiul troian a avut loc între greci şi troieni demult, aproape că nu se mai ştie bine cînd, dar urmele lăsate de cumplitele bătălii de pe atunci se mai văd şi astăzi. Unde ai ajuns cu lectura, Cătălin, se interesă bunicul.

— La lupta lui Hector cu Patrocle.

— Adevărat, a fost o încleştare teribilă, zise bunicul. Am să arăt un fragment pe tabla de şah, ca să-i astîmpărăm curiozitatea Alinei. Cu ocazia asta o să vă convingeţi şi de forţa calului într-o partidă de şah. Prin salturile sale îndrăzneţe şi neaşteptate, el contribuie uneori la victorie mai mult decît alte figuri, mai puternice decît el.

Patrocle era unul dintre cei mai viteji eroi ai armatei greceşti, iar Hector — cînd o să citiţi Iliada în întregime o să ştiţi mai multe — nu avea asemănare în cetatea Troiei. Zece ani s-au războit grecii şi troienii, fără ca balanţa victoriei să se încline în favoarea vreuneia din tabere.

Într-una din aceste bătălii s-au întîlnit Hector și Patrocle. Grecii ocupaseră un post înaintat (**1.d2—d4**), în apropierea Troiei. Un ofițer troian escaladase turnul cetății și scruta depărtările (**1...Cg8—f6**), gata să dea alarma la primul semn de primejdie.

Grecii își rînduiau oștenii (**2.c2—c4**) într-o liniște desăvîrșită, pentru a nu-și descoperi pozițiile ocupate. Prudenți, troienii deschiseră în ziduri o portiță (**2...g7—g6**) bine ascunsă de ierburi, în ideea de a declanșa un atac rapid asupra oastei grecești. Fusese o hotărîre înțeleaptă pentru că de îndată se iviră grupuri de călăreți (**3.Cg1—f3**), care-și struneau cu greu caii nervoși, ce parcă presimțeau iminența bătăliei. Un ofițer troian, înconjurat de soldați de nădejde, se apropie de portița deschisă (**3...Nf8—g7**), chiar în momentul în care își făcuseră apariția alte grupuri de călăreți greci (**4.Cb1—c3**).

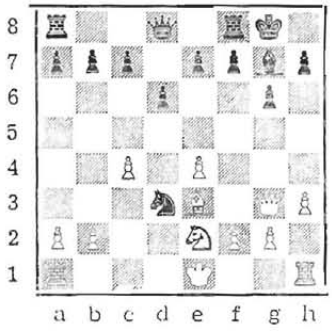
Sfătuit de Hector, bătrînul rege al Troiei, Priam, s-a adăpostit într-o aripă a palatului (**4...0—0**), unde nu-l pîndea nici un pericol. Grecii continuau pregătirile (**5.e2—e4**) fără să ia în seamă mișcările — parcă timide — ale troienilor (**5...d7—d6**). Aheii erau încrezători în steaua lor căci un proroc, ce s-a dovedit nu prea inspirat, le prezisese o zi norocoasă. Bizuindu-se pe această previziune, viteazul Patrocle s-a avîntat în cîmp deschis (**6.Nf1—d3**), uitînd că la război curajul trebuie împletit întotdeauna cu înțelepciunea. Hector, care voia de multă vreme să-l înfrunte, a trimis pentru început un ofițer troian (**6...Nc6—g4**), chipurile, cu o solie de pace. Condițiile erau atît de umilitoare, încît — potrivit previziunilor lui Hector — grecii le-au respins pe loc (**7.h2—h3**). „Pașnicul" ofițer troian își dezvălui acum adevăratele intenții: cu o lovitură neașteptată de spadă îl străpunse pe unul din călărețiii greci ce se aflau în apropiere (**7...Ng4:f3**). A fost și el doborît (**8.Dd1:f3**) chiar în momentul în care pe poarta principală ieșea Hector, pe calul său alb ca zăpada (**8...Cb8—c6**), înarmat cu teribila-i lance, spaima soldaților greci. Un fior de groază străbătu primele rînduri ale armatei grecești; era nevoie de ajutoare grabnice (**9.Nc1—e3**), mai ales că troienii deveneau tot mai îndrăzneți (**9...Cf6—d7**). În pofida ajutoarelor primite, călărețiii, atît de îndrăzneți pînă atunci, începură să se retragă (**10.Ce3—e2**) în locuri ascunse vederii eroului troian.

Părea că liniștea coborîse supra cîmpiei din fața Troiei, cînd se auziră tropote de cai în depărtare. Peste cîteva clipe, o adevărată ploaie de săgeți se abătu asupra grecilor (**10...Cd7—e5**).

Primul pericol a fost înlăturat destul de ușor (**11.d4:e5**) dar în locul călărețiilor căzuți și-a făcut apariția însuși Hector (**11... Ce6:e5**), care arunca priviri înspăimîntătoare în toate părțile, căutîndu-l pe Patrocle. O căpetenie greacă se feri din calea

eroului troian (**12.Df3—g3**), lăsîndu-l pe Patrocle să-l înfrunte singur pe Hector. Cionirea a fost cumplită: mii de scîntei săreau de pe scuturi în urma loviturilor de lance primite de o parte și de cealaltă, pînă cînd Hector își trînti adversarul de pe cal și-l străpunse pe loc (**12...Ce5:d3+**).

Diagrama 140



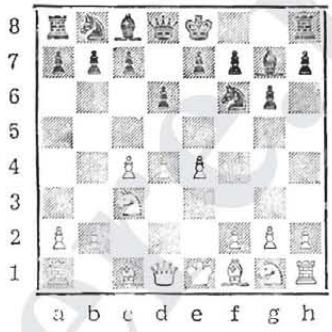
Moartea viteazului Patrocle i-a înfricoșat atît de tare pe greci, încît au rupt-o la fugă către corăbii, renunțînd la planurile lor de bătălie.

INDIANA REGELUI

Acesta reprezintă unul dintre cele mai complexe sisteme de apărare ale negrului împotriva mutării **1.d1—d4**, caracterizat prin desfășurarea luptei pe ambele flancuri. Albul se străduiește să închidă centrul și să atace pe flancul damei, prin înaintarea pionului „c", iar negrul contraatacă pe flancul regelui, înaintînd pionul „f". Rezultă poziții foarte interesante, cu idei de joc promițătoare pentru ambele părți.

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Ce3 Ng7 4.e4 d6.

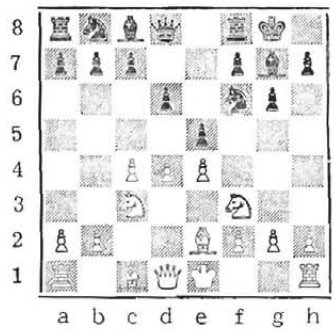
Diagrama 141



Acestea sînt primele mutări caracteristice ale deschiderii Indiana regelui. În continuare ne vom rezuma la analiza variantelor principale, cele mai des întîlnite în practica turneelor.

A. *Sistemul clasic:* **5.Cf3 0—0 6. Ne2 e5**

Diagrama 142



În această poziţie, albul ar putea închide centrul cu mutarea 7.d5. Negrul poate răspunde 7... Cbd7 8.Ng5 h6 9.Nh4 g5 10.Ng3 Ch5 11.h4, cu poziţie complicată; dacă doreşte să menţină tensiunea în centru, albul joacă 7. 0—0, la care ar putea urma 7... Cc6 8.d5 Ce7. În acest moment, albul construieşte atacul pe flancul damei şi negrul pe cel al regelui.

B. *Atacul Sämisch:* **5.f3**

Această mutare, care întăreşte centrul alb, caracterizează atacul Sämisch, desfăşurat după următorul plan de joc: efectuarea rocadei mari şi atacul pe flancul regelui prin înaintarea pionilor g2—g4 şi h2—h4. Poziţiile care rezultă sînt foarte tăioase şi diferite de cele din varianta clsică. De astă dată, albul atacă pe flancul regelui şi negrul pe cel al damei, unde se află acum regele alb.

5...0—0 6.Ne3 c5 7.d5

O condiţie importantă pentru declanşarea atacului pe unul din flancuri este închiderea centrului. De exemplu: 7...c6 8.Dd2 c:d5 9.c:d5 Ce8 (Acest cal se retrage pentru a elibera calea pionului „f") 10.0—0—0 f5 11.Rb1 Cd7 12.Ch3 a6 13.e:f5 g:f5 14. g4 ! etc.

C. *Varianta celor patru pioni* **5.f3**

Această înaintare a pionilor poate fi periculoasă pentru negru, dar, pe de altă parte, pionii sînt mai expuşi atacului. De aceea, varianta trebuie jucată cu multă atenţie, fiind o sabie cu două tăişuri.

5...c5 6.d5 0—0 7.Cf3 e6 8.Ne2 e:d5 9.c:d5 Ca6 10.e5 d:e5 11.f:e5 Cg4 12.Ng5 Db6 13.0—0 C:e5 14.N:e7 C:f3+ 15.N:f3 D:b2 16.Ce4 şi rezultă o poziţie complicată, cu şanse atît pentru alb, cît şi pentru negru c8.

D. *Varianta cu fianchetto* **I.d4 Cf6 3.c4 g6 3.Ce3 Ng7 4.g3.**

Specificul acestei variante este fianchetarea nebunului de cîmpuri albe, prin fianchetare înţelegînd dezvoltarea nebunului pe cîmpurile „g2" şi „b2" (în cazul albului) sau „g7"şi „b7" (în cazul negrului), în formaţia de pioni f2, g3, h2, sau a2, b3, c2 sau f7, g6, h7, sau a7, b6, c7. În varianta cu fianchetto, nebunul alb de cîmpuri albe controlează diagonala h1—a8.

4...0—0 5.Ng2 d6 6.Cf3 Cbd7 (Aici negrul mai poate juca şi 6...Cc6 7.0—0 a6 8.d5 Ca5 9.Cd2 c5 10.Dc2 Tb8 11.b3 b5 12.Nb2 e5, cu şanse egale) **7.0—0 e5 8. c4**, la care negrul poate continua, de regulă, în două moduri:

a) 8...e:d4 9.C:d4 Cc5 10. h3 Te8 11.Te1 a5 12.Dc2;

b) 8...c6 9.h3 e:d5 sau 9... Da5, sau 9...Db6 10.d5 c:d5 11. c:d5 Cc5 12.Ce1 Nd7, cu joc complicat.

E. *Sistemul cu mutarea* c7—c5.

Acesta se deosebește de celelalte variante prin faptul că pionul „c" (nu pionul „e") înaintează mai repede.

În pozițiile care survin, cîmpul „c5" va fi ocupat de pion și nu de cal, așa cum am văzut în celelalte variante.

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 e:d5 5.c:d5 d6 6.Cf3 g6.

După cum se observă, fianchetarea nebunului este puțin întîrziată, negrul fiind preocupat în primul rînd de consolidarea poziției pionilor în centru.

7.Ng5 Ng7 8.Cfd2! (Albul nu vrea să mute încă pionul „e" care poate ajunge la „c3" sau la „e4" în funcție de desfășurarea partidei 8...h6 9.Nh4 g5 10.Ng3 Ch5 11.Cc4 C:g3 12.h:g3 0—0 13.e3, cu un oarecare avantaj pentru alb.

INDIANA REGELUI

Pachman Pilnik

Mar del Plata, 1959

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 c5 6.Cge2 0—0 7.Ng5 c6 8.Dd2 Te8 9.d5 Dc7 10.0—0—0 c5 11.g4 a6 12.Cg3 Cbd7 13.h4 Cf8 14.Nd3 Nd7 15.b5 Teb8 16. Cf5! g:f5 (Nu ajută nici 16...Ce8, nici 16...N:f5) **17.g:f5 Ne8 18.TdCg1 g6 19.f4! b5 20.h:g6 f:g6 21.f:g6 h:g6 22.f5 b:c4 23.Nf1! Ta7 24.f:g6 Tab7 25.N:f6 N:f6 26.Nh3 Nd7 27.Df2 Tf8 28.g7! Ng5+?? 29.T:g5 T:f2 30.Ne6+** și negrul a cedat.

INDIANA REGELUI

Taimanov Petrosian

Moscova, 1958

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Ne2 0—0 6.Cf3 c5 7.0—0 Cc6 8.Ne3 Cg4 9.Ng5 f6 10.Nc1 Ch6 11.d5 Ce7 12.b4 Cf7 13.c5 f5 14.Cg5 C:g5 15.N:g5 Nf6 16.N:f6 T:f6 17.f4 e:f4? (Mai bine 17...Rg7) **18.Dd4! Tf7 19.e5! d:e5 20.D:e5 g5 21.Nc4 Cg6 22.Dd4 Tg7 23.d6+ Rf8 24.Tfe1 c:d6 25.Cb5! d5 26.Cd6 Ne6 27.T:e6 d:c4 28.Tf6+** și negrul a cedat.

INDIANA REGELUI

Van Scheltinga **Spangaard**

Hilversum, 1956

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f4 c5 6.d5 0—0 7.Cf3 e6 8.Ne2 e:d5 9.c:d5 Te8 10.Cd2 Cg4 11. N:g4 Db4+ 12.g3 D:g4 13.D:g4 N:g4 14.Cb5 Ca6 15.h3 T:e4+ ! 16.C:e4 Nf3 17.Cf2 Te8+ 18.Rf1 Ne2+ 19.Rg2 N:b5 20.Cg4 Cb4 21.Ce3 Nd4 22.Te1 Cd3 23.Nd2 C:e1+ 24.T:e1 Nd3 25.b3 b5 26.Rb2 Rf8 27.g4 f5 28.g:f5 g:f5 29.Cd1 T:e1 30.N:e1 b4 ! 31.Nd2 Nb1 32. Ce3 N:c3 și albul a cedat.

INDIANA REGELUI

Larsen Perez

Dijon, 1956

1.Cf3 Cf6 2.g3 g6 3.Ng2 Ng7 4.c4 0—0 5.d4 d6 (Prin intervertire de mutări, s-a ajuns la una din poziţiile tipice din Indiana regelui — fianchetarea de către alb a nebunului său de cîmpuri albe) **6.0—0 Cbd7 7.Dc2 e5 8.Td1 Te8 9.Ce3 c6 10.e4 a5 11.b3 a4 12.Ne3 Da5 13. Tab1 Cf8? 14.d:e5 d:e5 15.e5! C6d7 16.b4! a:b3 17.a:b3 Ce6 18.Tb2 Db4?** (Mai bine era 18...Cd4) **19.Ca4 f5 20.e:f5 g:f5 21.Ch4 ! Cd4 22.N:d4** şi, după cîteva mutări, negrul a cedat.

INDIANA REGELUI LA ALB

Perez Bouwmeester

Franţa, 1958

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d3 d5 4.Cbd2 g6 5.g3 Ng7 6.Ng2 Ce7 7.0—0 Cbc6 8.Te1 Dc7 (Cel mai exact era 8...0—0, pentru a grăbi ritmul dezvoltării) **9.e:d5! Ce:d5 10.Cb3 De7 11.Cg5 Cb6 12.Ce4 c4 13.d:e4 C:e4 14.De2! Cd6 15.C:d6 D:d6 16.Nf4 De7 17.Tad1 Nd7 18.Nd6 Df6 19. Ce5 Cd4 20.T:d4! D:d4 21.Td1 D:b2 22.C:d7 Te8 23.Ce5** şi negrul a cedat.

INDIANA REGELUI

Ghiţescu Johannes

Val Thores, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 (Mutarea caracteristică a atacului Sämisch) **5...0—0 6.Nc3 Cbd7 7.Dd2 e5 8.Cge2 a6 9.Td1 Da5 10.Ce1 Te8 11.Ne2 Tb8 12.0—0 b5?!** (Negrul nu apreciază corect poziţia şi se lansează în acţiuni prea riscante) **13.Cb3 Db4 14.c:b5 a:b5 15.d:e5 !** (Consecinţele mutării 12.b5 încep să se vadă; negrul nu poate juca acum 15...d:c5 16.e5 ! Ch5 17.g4 şi pierde un cal) **15...C:e5 16.C:e5 d:c5 17.a3 Db3 18.N:c5 Ne6 19.Nb4 Ne4 20.e5 ! Ch5 21.g4 N:e2 22.C:e2 N:e5 23.g:h5 Ted8 24.De1 D:b2 25.Tb1 De2 26.Cg3 Td5 27.h:g6 h:g6 28.De4 D:e4 29.f:e4 Td7 30.Tfd1 T8b7 31.Rg2** şi, după cîteva mutări fără importanţă, negrul a cedat.

INDIANA REGELUI

Elson **Şubă**

Almeria, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 a6 6.Nc3 Ce6 7.Cge2 Tb8 8.Dd2 b5 9.Nh6 N:h6 10.D:h6 b:c4?! (Destul de riscant, dar albul nu va găsi mutările potrivite pentru a contracara planul negrului) **11.0—0—0 e5 12.Cd5** (Albul sesizează poziţia regelui negru rămas în centrul tablei şi începe concentrarea forţelor) **12...C:d5 13.e:d5**

Cb4 14.Cc3 c6 ! (O bună înțelegere a poziției; negrul nu mai poate sta în expectativă și trebuie să caute căi de contrajoc cît mai eficiente) **15.N:c4 c:d5 16.Nb3** (Acum albul trebuie să joace prudent, pentru că negrul amenință să deschidă alte linii de atac) **16...Ne6 17.Na4+Re7 18.a3 Da5!** (Albul sacrifică un cal pentru a intensifica ritmul atacului său) **19.a:b4 T:b4 20.Dh4+f6 21. Td2 T:a4 22.C:a4 D:a4** și albul a cedat. Amenințările 23...Da4—a1+ sau 23...Tc8+ nu pot fi parate.

INDIANA REGELUI LA ALB

Rakici **Ciocâltea**

Novi Sad, 1973

1.e4 Cf6 2.d3 d5 3.Cd2 Ce6 4.g3 c5 5.Ng2 d:e4 6.d:e4 Nc5 7.Cgf3 0—0 (De remarcat ritmul de dezvoltare al negrului, care se apropie cu pași repezi de egalare) **8.0—0 a5! 9.c3 b6 10.Cb3** (De-abia s-au efectuat mutări și albul este cel care trebuie să se gîndească la apărare) **10...Nd6 11.Ng5 h6 12.N:f6 D:f6 13.a4 Na6 14. Te1 Cd8!** (Cu scopul de a instala mai tîrziu acest cal la e6) **15.Nf1 Nb7 16.Ch4 g6 17.Nc4 Ce6 18.Df3 De7 19.Dg4 h5 20.De2 Rg7 21.Cf3** (Aproape forțat, din cauza amenințărilor 21...Cf4 sau 21...Cg5) **21.. Tad8 22.Nd5 Nc8! 23.Cbd2 Cg5 24.C:g5 D:g5 25.h4 De7 26.Nb3 Nc5 27.Ce4 Ng4** (Nebunul negru de cîmpuri albe a intrat în joc cu toată forța, în timp ce colegul său alb e complet pasiv) **28.Df1 g5 ! 29.h:g5 D:g5 30.Rg2 h4** (Spulberă ultimele speranțe de salvare pentru alb) **31.f4 Nh3+ 32.Rh1 D:g3** și albul a cedat.

IOAN VODĂ CEL VITEAZ
(Indiana damei)

— Are dreptate Cătălin, rosti cu blîndețe bunicul, adresîndu-i-se Alinei. Ioan Vodă nu a fost *cumplit*, ci doar poreclit așa de unii boieri din cale afară de hrăpăreți, pe care i-a pedepsit fără cruțare, dar pe bună dreptate. După săvîrșirea din viață a lui Ștefan cel Mare, moldovenii nu mai avuseseră un voievod așa de viteaz, atît de iubitor de țară, la rîndul său, atît de iubit de poporul asuprit de boieri. Vechile și înțeleptele rînduieli statornicite de Ștefan erau cu semeție călcate în picioare. Ioan Vodă a știut să pună capăt abuzurilor marilor boieri și de aceea moldovenii l-au urmat cu credință în toate bătăliile pentru scuturarea jugului otoman. Și totdeauna a izbîndit viteazul voievod, alungînd departe de hotarele țării oștile dușmane ce îngroziseră multe alte popoare...

— Am învățat la școală că nici la Roșcani nu ar fi fost înfrînt, dacă nu-l trădau boierii, îl întrerupse Cătălin.

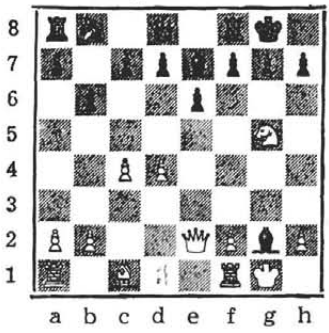
— De bună seamă, copii ! Se pregătise cu grijă în vederea bă-

tăliei. Cîțiva oșteni de țară, trimiși din vreme înainte (1.d2—d4) să supravegheze mișcările dușmanului l-au vestit că spahiii otomani apăruseră în cîmp deschis (1...Cg8—f6). Neînfricați, călărețiii moldoveni le ieșiră numaidecît în întîmpinare (2.Cg1—f3). Marele vizir al otomanilor și-a dat seama că nu-i va fi ușor să înfrîngă rezistența voievodului moldovean în luptă dreaptă. Un gînd viclean i-a încolțit în minte: să-și aducă pe furiș forțe de nădejde, pe cărări numai de el știute (2...b7—b6). Ioan Vodă își continua pregătirile cu aceeași grijă (3.g2—g3), înțelegînd intențiile dușmanului. Abia atunci cînd una din pașalele otomane se ivi în depărtare, ca și cum ar fi vrut doar să arunce o privire spre tabăra moldoveană (3...Nc8—b7), porunci unui căpitan aflat în preajma sa să se urce pe o movilă (4.Nf1—g2) și să cerceteze atent împrejurimile. De cealaltă parte părea că domnea liniștea. Doar un grup de ieniceri rupseseră rîndurile (4...e7—e6).

Domnitorul moldovean nu s-a lăsat înșelat de această liniște aparentă. Și-a ales un loc potrivit unde și-a rînduit întreaga oaste pentru apărare (5.0—0). Dușmanul își continua manevrele cu multă băgare de seamă. În eventualitatea unei intervenții prompte la momentul oportun, un alt pașă se ascunsese printre ieniceri (5...Nf8—e7).

Pentru a afla știri despre ceea ce se întîmpla în tabăra otomană, o iscoadă moldovenească se strecură pînă în apropierea acesteia (6.c2—c4). Zărindu-l pe marele vizir, care pregătise pentru luptă o parte din tunurile sale (6...0—0)l-a vestit de îndată pe domnitor. Nu mai încăpea îndoială: clipa bătăliei decisive se apropiase. Restul călărimii moldovene primi poruncă să fie pregătită de luptă la cel dintîi semnal (7.Cb1—c3). În acel moment, spahiii se aruncară ca fulgerul asupra oștii moldovene (7... Cf6—e4). Trebuiau striviți fără întîrziere, dar, din nefericire, domnitorul îl trimise împotriva lor tocmai pe vicleanul boier Golia, fără să bănuiască trădarea mîrșavă pe care acesta o pusese de mult la cale (8.Dd1—c2). De acolo de unde se afla, Golia le făcu semn spahiilor să lovească fără teamă (8... Ce4:c3) și, în același timp, trimise, fără știrea lui Ioan Vodă, călărețiii moldoveni într-un loc periculos unde îi aștepta o moarte sigură (9. Cf3—g5). Spahiii asediară locul unde se afla însuși voievodul (9... Cc3:e2+). Golia s-a prefăcut că îi ia prizonieri (10.Dc2:e2), dar loviturile năpraznice ale spahiilor se succedau într-un ritm infernal (10...Nb7:g2).

Diagrama 143



De-abia acum își dădu seama Ioan Vodă de trădarea lui Golia,

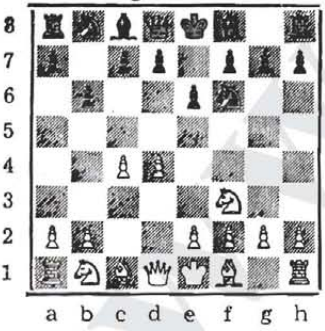
dar era prea tîrziu. Ca să-şi cruţe luptătorii ce-i mai rămăseseră, trimise Marelui vizir o solie de pace. Acesta i-a promis respectarea tuturor condiţiilor, dar, după ce s-a predat, a poruncit să fie ucis cu cruzime, încălcîndu-şi cuvîntul dat.

INDIANA DAMEI

Este un sistem de deschidere în care albul nu se grăbeşte să ocupe centrul, ci dezvoltă mai întîi flancul regelui, unde fiancheteză nebunul de cîmpuri albe, urmînd ca tot de aici să controleze mai tîrziu centrul. În schimb, negrul, spre deosebire de Indiana regelui, fiancheteză nebunul de cîmpuri albe la „b7". Iată cum se dezvoltă piesele în această deschidere:

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6

Diagrama 144



Aceasta este poziţia caracteristică pentru deschiderea pe care o analizăm.

4.g3

Aşa cum am spus, albul rezolvă mai întîi probelma flancului regelui. Desigur, el ar mai putea continua şi cu **4.Ng5 Nb7 5.Cc3 h6 6.Nh4 Nb4 7.e3 g5 8.Ng3 Ce4 9.Dc2 N:c3+ 10.b:c3 d6**, cu poziţie complicată şi şanse de ambele părţi.

4...Nb7 5.Ng2 Ne7 (Fostul campion mondial Capablanca a propus aici şi următoarea continuare pentru negru: 5...Nb4+ 6.Nd2 N:d2+ 7.D:d2! 0—0 8.Cc3 d6, cu uşor avantaj pentru alb) **6.0—0 0—0 7.Cc3** (În cazul mutării 7.Dc2, negrul poate egala jucînd 7...c5 8.Td1 Dc8 9.b3 C:d4 10.C:d4 N:g2 11.R:g2. Schimbul nebunilor de cîmpuri albe constituie un cîştig poziţional în favoarea negrului) **7...Ce4 8.Dc2** (Dacă albul acceptă propunerea de schimb prin 8.C:e4 N:e4 9.Nf4 c6 10.Dd2 d5, negrul egalează uşor poziţia) **8...C:c3 9.D:c3** (Încercarea de a cîştiga calitatea prin 3.Cg5? duce la pierdere prin 9...C:e2+) **9...f5.**

În această poziţie, albul exercită presiune asupra centrului, în timp ce negrul caută să contracareze pe flancul regelui. Ar mai exista următoarele posibilităţi: 10.Ne3 Nf6 11.Dd2 d6 12.d5 e5 13.Cg5 N:g5 14.N:g5 De8 15.e4 f:e4 16.Tae1 Cd7 17.T:e4 Dg6, sau 10.b3 Nf6 11.Nb2 a5 12.Dd2 Ca6 13.Tfd1 De8 14.Ce1, cu şanse egale de ambele părţi.

INDIANA DAMEI

Gheorghiu — Larusson

Campionatul mondial pentru juniori, 1962

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 (Pentru a evita trecerea în Apărarea Nim-

zovici) **3...b6 4.e3 Nb7 5.Nd3 Ce4 6.0—0 f5 7.Dc2 d6 8.Cbd2 C:d2 9.C:d2 Ce6 10.a3 g6 11.b4 e5 12.d5 Ce7 13.e4** (Albul a jucat destul de prudent, fără să forțeze preluarea inițiativei, deși poziția sa este întrucîtva superioară) **13...f:e4 14.C:e4 b5?** (Jocul puțin agresiv al albului l-a făcut pe negru să-și supraestimeze șansele. Mutarea din text este o greșeală care va pune repede capăt partidei) **15.f4!** (Sancționarea nu s-a lăsat așteptată; albul sesizează exact eroarea negrului și trece la un atac cu adevărat fulgerător) **15...b:e4** (Pentru moment nu se poate altceva mai bun) **16. Cf6+ Rf7 17.f:e5 c:d3** (Nu mai este nici o salvare pentru negru) **18.e6+ Rg7 19.Dc3** și negrul a cedat. Plasa de mat s-a încheiat definitiv.

INDIANA DAMEI

Gheorghiu — Alburt

Chicago, 1979

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Cbd2 b6 5.g3! Nb7 6.Ng2 0—0 7.0—0 N:d2 8.N:d2 d6 9.Tc1 Cbd7 10.Ne3 De7 11.b3 Tfe8 12.Te1! Tad8 13.Nb2 a5 14.d5! (Străpungerea centrului poziției asigură albului avantaj pozițional evident) **14...e5 15.Cd2 e4?!** (Negrul riscă prea mult; mai sigur era 15...Cc5) **16.Nd4! c6 17.d:c6 N:c6 18.De2 Cg4 19.Cf1 Ce5 20.Ce3 C:e3 21.N:e3 d5?** (Presat din toate părțile, negrul alege o continuare greșită, care grăbește sfîrșitul partidei) **22. Ted1!**(O mică surpriză) **22...d:e4 23.D:e4 T:d1+ 24.T:d1 h6 25.h4 Nb7 26.Db5! Ce6 27.Td7** și negrul a cedat.

INDIANA DAMEI

Larsen — **Karpov**

Amsterdam, 1980

1.Cf3 Cf6 2.g3 b6 3.Ng2 Nb7 4.0—0 e6 5.c4 Ne7 6.Ce3 0—0 7.d4 (Ordinea mutărilor este caracteristică marilor maeștri contemporani. Se fac încercări de a aduce partida pe un făgaș preferat. În caz de nereușită, se revine la pozițiile clasice, bine cunoscute, ca în cazul de față) **7...Ce4 8.Dc2 C:e3 9.D:e3 c5 10.Td1 d6 11.Ne3 Cd7 12.Tac1 Tc8 13.d5 e:d5 14.e:d5 Te8** (O mutare greu de găsit într-o asemenea poziție; mai ispititoare par 14...a5 sau 14...Cf6) **15.b4 Nf6 16.Dd2 c:b4 17. T:c8 D:c8 18.D:b4 Dc2!** (Prea optimist, albul se avîntă într-un joc riscant în care se va lovi de obstacole imposibil de trecut) **19.Tc1 D:e2 20.D:d6? Cf8!** (Simplu și eficace) **21.Cd4?** (O greșeală gravă, care aduce imediat sfîrșitul) **21...N: d4 22.N:d4 Dd2! 23.Df4 Tc1+** și albul a cedat.

INDIANA DAMEI

Miles — Spasski

Buenos Aires, 1978

1.d4 Cf6 2.Cf3 b6 3.c4 e6 4.Nf4?! Nb7 5.e3 Ne7 6.h3 0—0 7.Ce3 d5

8.c:d5 c:d5 9.Nd3 c5 10.0—0 Cc6 11.Ce5! a6 (În poziția aceasta s-a mai încercat 11...c4, dar negrul nu a scăpat de greutăți) **12.Df3 Te8 13.Tad1 c:d4 14.N:c6 N:c6 15.e:d4 b5 16.a3 Ce4?! 17.Nb1!** (O surpriză: negrul aștepta, probabil, 17.C:e4 d:e4 18.N:e4 N:e4 19.D:e4 N:a3, cu șanse egale de egalare) **17...Db6 18.Tfe1 C:c3 19.D:c3 b4 20.Dg3! b:a3 21.b:a3 Na4? 22.Te1 Db2?** (Două erori consecutive, care oferă albului posibilitatea unei mici combinații) **23.N:h7+!** (După 23.T:e7 T:e7 24. Dh4, negrul joacă foarte tare 24...Te4!) **24.R:h7 25.T:e7! T:e7 26.Dh4+ Rg8 27.D:e7 D:d4 28.Ne5! Db6 29.Dg5! Dh6 30.D:h6 g:h6 31.Tc5! Rf8 32.Tc7! Td8 33.Nf6! Td6 34.Te8+ Ne8 35.Nd4 Te6 36.Td8 Rg8 37.T:d5 Te1+ 38.Rh2 Td1 39.Td8 Rh7!** (Negrul se apără ingenios, dar presiunea albului este prea puternică) **40.g4 Td3 41.f4! a5 42.f5!** și negrul a cedat.

INDIANA DAMEI

Alehin — Keres

München, 1942

1.Cf3 Cf6 2.c4 b6 3.d4 Nb7 4.g3 e6 5.Ng2 Ne7 6.0—0 0—0 7.b3?! d5 (O inexactitate; cu 7...c5, negrul ar fi putut egala) **8.Ce5 e6 9.Nb2 Cbd7 10.Cbd2 Te8 11.Tc1 c5 12.e3 Tc7 13.Dc2 Da8 14.c:d5 C:d5**) Mai bine era 14...e:d5) **15.c4 C5f6 16.b4! Tfe8 17.d:e5 b:c5 18.b5 a6 19.a4 a:b5 20.a:b5 Da2?** (În poziție delicată, negrul greșește, permițînd albului să treacă energic la atac în centru și pe flancul damei) **21.Cec4! Da8 22.N:f6! g:f6 23.b6 Te6 24.c5** (Albul oferă un pion, dar după schimburile ce vor urma atacul rocadei negre nu va mai putea fi oprit) **24...T:b6 25.C:b6 C:b6 26.N:b7 D:b7 27.c:f6 N:f6 28.Ce4 Ne7 29.Dg4+ Rb8 30.Df4 Nf8 31.C:c5 Dc7 32.C:e6 D:f4 33.C:f4** și negrul a cedat.

INDIANA DAMEI

Boboțov — **Polugaevski**

U.R.S.S., 1966

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Nb7 5.Ng5 h6 6.Nh4 g5 7.Ng3 Ch5 8.e3 C:g3 9.h:g3 Ng7 10.g4! (Împiedică 10...g5, iar dacă 10...d6, atunci albul răspunde cu 11.d5. Negrul găsește însă o idee de joc neașteptată) **10...Ce6!** (Acum nu mai merge 11.d5, din cauza 11...Ce5) **11.Dd2 Dc7 12. 0—0—0 0—0—0 13.Rb1 Rb8 14.De1 Df8!** (Ambele părți s-au pregătit minuțios, dar albul a pierdut deja avantajul primei mutări) **15.d5 Ce5 16.Cd4 c5! 17.Ce2 f5!! 18.g:f5 D:f5 19.f4 g:f4 20.e:f4 Cf7!** (De remarcat precizia cu care joacă negrul, mărindu-și pas cu pas avantajul) **21.Nd3 Df6 22.Ce3 Cd6! 23.Thf1** (Cu speranța într-o remiză apropiată) **23...The8 24.Cg4 Db4 25.Ce3 Nd4 26.d:e6?** (Grăbește

sfîrșitul, dar și după 26.Cc2 Nh8 ! 27.Ce3 Dg3, avantajul negrului era concludent) **26...d:e6 27.De2 Dg3 ! 28.Cg4? D:g2 29.C:h6 Dh3 ! 30.Cg4 Ng2 31.Ce5 N:f1 32.T:f1 N:e5 33.D:e5 !** (Nu salva nici 33.f:e5 Cb5 14.C:b5 D:d3+) **33...D:d3+** și albul a cedat.

INDIANA DAMEI

Gligorici — Larsen

Manila, 1975

1.d4 Cf6 2.e4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 b6 (După ce a lăsat impresia că va adopta Apărarea Nimzovici, negrul alege o cale de joc pe care teoria modernă nu o mai recomandă) **5.Cf3 Nb7 6.Nd3 N:c3+?!** (Original, dar ineficace) **7.b:c3 d6 8.0—0 De7 9.Cd2 ! e5 10.Cb3 Cc6 11.e4 0—0—0?** (Negrul nu evaluează exact poziția și adoptă un plan de joc prea riscant; mult mai bine era 11...0—0) **12.f3 Thg8 13.a4 !** (Atacul albului începe să se contureze) **13...a5 14.De2 g5** (Și negrul se pregătește de contraofensivă, dar este mult prea rămas în urmă) **15.e5 ! e:d4 16.e:b6 d:c3 17.Ne3 g4 18.b:c7 D:c7 19.Tac1 d5** (O bună mutare de apărare, totuși insuficientă) **20.T:c3 g:f3 21.D:f3 d4 22.Df5+ Td7 23.Nf4 ! Db6 24.T:c6+ ! N:c6** (Sacrificiul trebuie acceptat) **25.Ce5 Cg4 26. Tb1 Da7 27.C:d7 N:d7 28.De5+ !** și negrul a cedat.

IANCU JIANU (II)
(Apărarea Grünfeld)

Alina privea înciudată poziția pieselor sale pe tabla de șah. Începuse bine partida cu Cătălin, cîștigase un pion, dar se pomenise brusc într-o plasă de mat, din care nu mai avea scăpare.

Bunicul îi mîngîia buclele blonde, zîmbîndu-i îngăduitor.

— V-am mai spus de atîtea ori că trebuie să urmăriți nu numai planurile voastre, dar și pe acelea ale adversarului. Și el întinde capcane, încearcă să vă abată atenția de la adevăratele sale intenții, într-un cuvînt are același obiectiv — matul.

— Știu, bunicule, suspină Alina, dar nu credeam să observe Cătălin ce-i pregătisem.

— Și asta e o mare greșeală, draga mea. Nu numai în șah, dar nici în celelalte jocuri nu este permis să te bizui pe eventualele greșeli ale adversarului. Dimpotrivă, ar trebui să porniți de la premisa că este tot atît de priceput ca și voi, dacă nu chiar mai iscusit, mai viclean, mai meșter în întinderea curselor de tot felul. Spre exemplificare am să vă

povestesc una din isprăvile vestitului haiduc Iancu Jianu, despre care v-am mai vorbit nu o dată.

— Strașnic, bunicule, exclamară în cor cei doi copii, așezînd în grabă piesele pe tabla de șah.

— Într-o bună zi, pe urmele lui Iancu Jianu a fost trimisă o poteră ca să-l aducă viu sau mort în fața boierilor. Poterașii iscodiră toate colțurile pe unde bănuiau că s-ar putea ascunde Jianu împreună cu cei cîțiva haiduci ai săi, dar fără rezultat. În schimb, iscoadele lui Iancu îl vesteau în fiece clipă de toate mișcările poterei.

Într-o dimineață, una din străjile ce stătea la pîndă pe o colină din marginea satului unde se adăpostea Iancu (**1.d2—d4**), i-a transmis prin semnale numai de haiduci știute că un poteraș călare dădea tîrcoale prin împrejurimi (**1...Cg8—f6**), strunindu-și cu grijă calul. Iancu mai trimise în recunoaștere un haiduc (**2.c2—c4**) de la care află că un alt poteraș (**2...g7—g6**) îl urma îndeaproape pe tovarășul său călare.

Nu mai era timp de pierdut; haiduci încălecară, își luară armele și se postară în locurile stabilite dinainte pentru fiecare (**3.Cb1—c3**). Iscoada trimisă de comandantul poterei (**3...d7—d5**) a fost înșfăcată de un haiduc (**4.c4:d5**). Acesta a plătit scump îndrăzneala sa (**4...Cf6:d5**), dar nici ucigașul n-a rămas nepedepsit. Văzîndu-se înconjurat (**5.e2—e4**) din toate părțile, s-a năpustit orbește în mijlocul haiducilor (**5...Cd5:c3**), care l-au imobilizat fără prea multă trudă (**6.b2:c3**).

Încercarea comandantului poterei de a-i lua prin surprindere pe haiduci dăduse greș. Singura soluție era să-și plaseze soldații în linie de bătaie și să atace satul cu toate forțele. Un ofițer se urcase împreună cu oamenii săi pe o înălțime de unde putea scruta împrejurimile (**6...Nf8—g7**). La rîndul său, Iancu porunci unui locotent să părăsească satul (**7.Nf1—e4**) și să caute locul unde se afla comandantul poterei.

Un grup de soldați călări apăru pe coama unui deal din vecinătatea satului (**7...Cb8—d7**), dar se opri în așteptarea unor noi porunci. Jianu continua să-și mobilizeze forțele, folosind toți caii pe care-i avea la îndemînă (**8.Cg1—f3**) și urmărind cu atenție mișcările poterei.

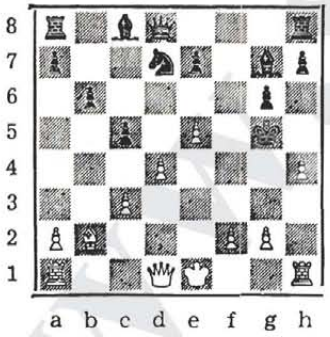
Pe neașteptate, un soldat se ivi la marginea satului (**8...c7—c5**), lăsînd impresia că avea de gînd să se predea haiducilor. Iancu a înțeles repede șiretlicul; și-a întărit flancul amenințat (**9.Nc1—b2**), în aparență preocupat doar de propria apărare.

Nerăbdător să declanșeze atacul, comandantul poterei a ordonat intrarea în luptă a tuturor ofițerilor (**9...b7—b6**). În acel moment s-a produs inevitabilul: locotenentul lui Iancu a lovit poterașul din adăpostul comandantului poterei (**10.Nc4:f7+**), amenințîndu-l și pe acesta. Orbit de

mînie, comandantul nu s-a mai gîndit la urmări: l-a înşfăcat pe viteazul haiduc (**10...Re8:f7**) şi a ordonat atacul general.

În aceeaşi clipă, haiduci călări tăbărîră din toate părţile asupră-i (**11.Cf3—g5+**). Imprudentul comandant al poterei căzuse în capcana pregătită cu iscusinţă de haiduci. Să se retragă nu mai era chip, pentru că şi-ar fi pierdut cei mai destoinici oşteni. Desperat, hotărî să înfrunte singur pericolul (**11...Rf7—f6**) pentru a le da o pildă soldaţilor, haiducii răsăreau însă de peste tot (**12.e4—e5+**), hărţuindu-l fără încetare. Lovea şi el tot la întîmplare (**12...Rf6:g5**), dar cercul se închidea în jurul său (**13.h2—h4+**). Nemaiavînd nici o cale de scăpare, s-a predat în mîinile lui Iancu Jianu.

Diagrama 145

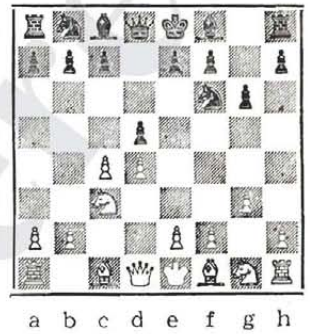


APĂRAREA GRÜNFELD

Se ştie că în Apărarea Alehin, negrul acceptă să facă mai multe mutări în deschidere cu calul care pleacă din g8, pentru a-l determina pe alb să înainteze pionii centrali şi apoi să-i atace. La fel se petrec lucrurile şi în Apărarea Grünfeld, unul dintre cele mai populare sisteme de joc ale negrului, creaţie a maestrului austriac al cărui nume îl poartă.

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5

Diagrama 146



La această mutare, albul poate răspunde în mai multe feluri. Să le analizăm pe rînd:

A. 4.Cf3 Ng7 5.Db3 d:c4 6.D:c4 0—0 7.e4 Ng4 8.Ne3 Ce6 9.d5 N:f3 10.g:f3 Ce5 11.De2 e6 12.f4 Ced7 13.Ng2, cu avantaj pentru alb.

B. 4.Nf4 Ng7 5.e3 0—0 6. Db3 c5 7.c:d5 c:d4 8.e:d4 Cbd7 9.Ne2 Cb6 10.Nf3 e6 11.d6 Ce8 Cge2 C:d6, cu şanse egale.

C. 4.c:d5 (Varianta schimbului) **4...C:d5 5.e4 C:c3 6.b:c3 Ng7 7.Ne4 c5 8.Cge2 c:d4 9.c:d4 Ce6 10.Ne3 0—0 11.0—0 Ca5 12.Nd3.** Poziţia care a survenit este ceva mai bună pentru alb.

APĂRAREA GRÜNFELD

Smîslov Botvinnik

U. R. S. S., 1957

1. d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.Db3 d:c4 6.D:c4 0—0 7.e4 Ng4 8.Ne3 Cfd7 9.0—0—0 Cc6 10.h3 N:f3 11. g:f3 Cb6 12.De5 f5 13.Ce2 Dd6 14.e5! D:e5 15.d:e5 Ce4 16.f4 Tfd8 17.Ng2 C:e3 18.f:e3 Cb4 19.N:b7 Tab8 20.e6 Rf7 21.Cd4 e6 22.Cb5 Cd5 23.T:d5! (Albul sacrifică temporar calitatea pentru a captura pionul negru de la „c7" și a deschide astfel calea propriului pion) **23...e:d5 24.C:c7 Tdc8 25.N:c8 T:c8 26.C:d5 T:c6+ 27.Rd2 Rc6 28.Cc3** și negrul a cedat.

APĂRAREA GRÜNFELD

Spasski Timman

Olanda, 1977

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.c:d5 C:d5 5.e4 C:c3 6.b:c3 Ng7 7.Ne4 0—0 8.Ce2 b6?! (Mai bine 8...c5 9.Ne3 Dc7 10.0—0 Td8—R.Fischer) **9.h4 Cc6 10.Nd5! Dd7 11.h5 Na6 12.h:g6 h:g6 13.Cf4 e6 14.Dg4! Tfd8 15.N:c6! f:c6 16.D:g6 Ne4 17.Dh7+ Rf7 18.Ch5 Tg8 19.Th3 Taf8 20.C:g7 Th8 21.Tf3+ Re7 22.Na3+ Cb4 23.N:b4+ c5 24.d:c5! T:h7 25.c:b6+** și negrul a cedat.

APĂRAREA GRÜNFELD

Fedotov **Țișkin**

U. R. S. S., 1977

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.c:d5 C:d5 5.e4 C:c3 6.b:c3 Ng7 7.Ne4 0—0 8.Ce2 c5 9.Ne3 Cc6 10.0—0 c:d4 11.c:d4 Ng4 12.f3 Ca5 13.N:f7+ T:f7 14.f:g4 T:f1+ 15.R:f1 Rh8 16.Tc1 Dd7 17.h3 Dc6 18.Dc2 b5 19.Rg1 Cc4 20.Nf2 Nh6 21.d5 Df7 22.Nd4+ Rg8 23.Tf1 Ne3+ și albul a cedat.

APĂRAREA GRÜNFELD

Holmov Jimenez

Havana, 1965

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.g3 d5 4.c:d5 C:d5 5.Ng2 Ng7 6.Cc3 Cb6 7.Cf3 Cc6 8.e3 0—0 9.0—0 Te8 10.h3 Tb8 11.De2 e5 12.d:e5 C:e5 13.Cd4 a6 14.Td1 De7 15.Nd2 c5 16.Cf3 Cc6 17.Nc1 Ne6 18.b3 Tbd8 19.Tac1 T:d1 20.C:d1 Cd5 21.Cb2 Cb6 22.Ne3 N:c3 23.T:c3 Nd5 24.Tc1 Df6 25.Cd3 Cf4 26.C:d4 N:g2 27.R:g2 c:d4 28.Df3 D:f3+ 29.R:f3 d:e3 30.f:e3 f5 31.Tc5 Tc7 32.g4 f:g4 33.h:g4 Rf7 34.e4 Cd7 35.Tc7 Re8 36.Rf4 b6 37.g5 Tf7+ 38.Re3 h5 39.g:h6 Th7 40.Cc5 și negrul a cedat.

APĂRAREA GRÜNFELD

Ivkov — **Gheorghiu**

Manila, 1973

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cf3 Ng7 4.g3 0—0 5.Ng2 d5 6.0—0 d:c4 (În lupta pentru egalare, negrul joacă exact; după continuarea prea prudentă 6...c6 7.c:d5 c:d5 8.Ce5 ! Cc6 9.C:c6 b:c6 10.Cc3, ar fi avut încă de rezolvat probleme dificile) **7.Ca3 Cc6 8.C:c4 Ne6 ! 9.b3 Nd5 10.Nb2 a5 ! 11.Tc1 a4 12.b:a4 Ta6 13.Cfe5 N:g2 14.R:g2 Da8 ! 15.C:c6 b:c6 16.a5?** (Tensiunea psihică își spune cuvîntul; fără să țină seama de echilibrul poziției, albul adoptă un plan de joc prea riscant și greșește; era suficient 16.Ce5 c5+ 17.Rg1 ! și lupta rămînea deschisă) **16...c5+ 17.Rg1 Td8 ! 18.e3 c:d4 19.e:d4 Ce4 ! 20.Df3 !** (Albul a gîndit mult ca să găsească această mutare... de apărare. Timpul pierdut are să-l coste însă foarte scump) **20...N:d4 21.N:d4 T:d4 22.h4 !** (Albul se apără frumos, dar este silit numai să se apere...) **22...Tf6 23.Da3 c5 24.Tc2 g5 25.h5 g4 26.Ce5 De8 27.De3 Tfd6 28.Df4 f5 29.Ce4 Tf6 30.Ce3 Cd2 !** (O cursă șireată în care albul, sufocat de criza de timp, va cădea cu ușurință) **31.Dg5+** (Evident, la 31.D:d4 urma 30...Cf3+) **31...Rh8 32.T:d2 h6 !** și negrul a cîștigat.

CAPCANA
(Apărarea Benoni)

— Să facem un popas aici, hotărî bunicul, oprind mașina pe un drum lăturalnic ce se desprindea din șoseaua asfaltată. Pînă la Arad mai avem încă o oră de mers și... mi s-a făcut foame !

Cătălin și Alina coborîră veseli și începură să alerge pe miriștea proaspătă, căutînd zadarnic vreun spic de grîu uitat de secerători.

Bunicul, cu brațele încărcate de un pled și sacoșe, se apropie de un arbore de lîngă marginea drumului, crescut acolo parcă anume să ofere umbră călătorului ce ar fi căutat să se ferească de arșița soarelui.

— La masă, copii ! Sfîrșiți cu alergătura !

Mușcînd cu poftă dintr-un sandviș, Cătălin privea încîntat cîmpia netedă ca în palmă ce se pierdea undeva înspre vest într-o pîclă albăstruie.

— Bunicule, pe aici se cultivă numai grîu?

— Da, Cătălin. Încă din vremuri străvechi. Străbunii noștri păzeau cu strășnicie pămîntul de orice invazie. Pentru că dinspre apus, mai ales pe la începutul domniei lui Decebal, triburi de

oameni pe jumătate barbari, venite de prin nordul îndepărtat, încercau să prade holdele bogate ale dacilor.

— Ce fel de triburi, bunicule?

Alina știa ce avea să urmeze. Pînă să răspundă bunicul, șahul era pregătit..

—Cîndva, locuitorii acestor ținuturi se chemau apuli. Reședința căpeteniei lor se afla la Alba Iulia. În vecinătatea lor, dincolo de Arad, se stabilise un mic popor de origine sarmatică, iazygii. Erau puțini la număr, dar se împrieteniseră cu romanii, care căutau aliați înainte de a porni războiul împotriva lui Decebal. Bine înarmați și sprijiniți de romani, iazygii făceau dese incursiuni în aceste ținuturi mărginașe ale Daciei, prădau și se retrăgeau apoi în fugă dincolo de Tisa.

Regele dac știa că primejdia cea mai mare venea de la sud de Dunăre. Nu putea însă să neglijeze nici prezența iazygilor, atît de agresivi, la hotarele apusene ale regatului său. A chemat la sine căpetenia apulilor, Sialtes, dacă nu mă înșeală memoria, cerîndu-i să pună capăt odată pentru totdeauna incursiunilor iazygilor.

O luptă în cîmp deschis împotriva unor oameni bine înarmați, în rîndurile cărora se aflau și mulți soldați romani, ar fi costat multe vieți omenești. Ca și Decebal, Sialtes știa că nu era permis nici un sacrificiu nejustificat.

Holdele de grîu dăduseră în pîrg. Din sălașurile lor, iazygii priveau cu lăcomie spicele strălucind ca o țesătură de aur în bătaia razelor soarelui (**1.d2—d4**). Curînd începură să-și facă pregătirile obișnuite. Apulii stăteau însă de veghe (**1...c7—e5**). Alertați de freamătul ce se deslușea la hotare, ei își rînduiră formațiile de luptă potrivit ordinelor lui Sialtes (**2.d4—d5 g7—g6 3.c2—c4 Nf8—g7 4.e2—e4 d7—d6**)

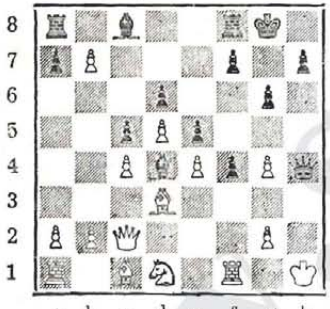
Iazygii simțiră că în ținuturile în care pătrunseseră de atîtea ori fără prea multe probleme se schimbase ceva. Căpeteniile lor și comandanții romani, pitulați încă în zăvoaiele de pe malul stîng al Tisei cercetau cu înfrigurare cîmpia ce li se așternea în față. Nu se vedea nimic deosebit și totuși, instinctul le șoptea să fie mai prudenți de astă dată (**5.Nf1—d3 Cb8—d7 6.Cg1—f3 Cg8—f6**). Încet, încet, fără să observe nici una din pregătirile lui Sialtes, prinseră curaj și începură să se apropie în grupuri strînse de malurile Mureșului (**7.Cb1—c3 0—0 8.0—0**).

Deodată se auziră strigăte aprige de luptă și din lanurile înalte de grîu se înălță steagul dac mîndru, dar și înspăimîntător, aidoma fiarei sălbatice pe care o înfățișa (**8...Cf6—g4**). Iazygii se opriră surprinși, gata s-o ia la fugă îndărăt. Unul dintre comandanții romani, conștient de dezastrul ce ar fi putut urma, i-a îmbărbătat pe cei mai speriați, apoi a ordonat angajarea primelor lupte (**9.Dd1—c2 Cd7—e5 10.Cf3:e5 Ng7:e5 11.f2—f4**).

Hotărîrea părea înțeleaptă; în asemenea momente, spaima se

poate transforma în cel mai aprig dușman. Capcana plănuită de Sialtes începea să funcționeze. Căpetenia cea mai de seamă a iazygilor, care ajunsese la marginea cîmpiei dace, departe de luptătorii săi cei mai destoinici, se pomeni înconjurată de apuli (**11... Ne5—d4+ 12.Rg1—h1 e7—e5 13.h2—h3**). Apărarea înjghebată în pripă nu putea să reziste prea mult. Sialtes însuși, în fruntea apulilor, se îndrepta cu fulgere în priviri spre căpetenia iazygă, incapabilă să se mai ferească din calea morții inevitabile (**13... Dd8—h4 14.Cc3—d1 Dh4—g3 15.h3:g4 Dg3—h4+**).

Diagrama 147

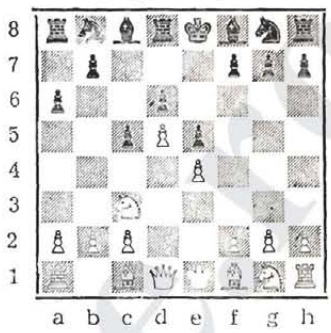


APĂRAREA BENONI

Spre deosebire de celelalte sisteme ale apărărilor indiene, în acest caz, negrul joacă atît pionul „c", cît și pionul „e", fie la „e6" fie direct la „e5". Înaintarea pionului „c" este posibilă chiar la prima mutare sau ceva mai tîrziu, după preferințe. Iată un exemplu:

1.d4 c5 2.d5 e5 3.e4 d6 4.Cc3 a6

Diagrama 148



(Negrul mai poate juca și 4...Cf6) **5.a4 g6** (Bine este și 5...Ce7 6.g3 Cg6 7.Ng2 Ne7 8.Ng5, cu șanse de egalare) **6.Cf3 Ng7 7.Nd3 Cge7** (În partidele mai recente se întîlnește și mutarea 7...Ch6, urmată de 8...f6 și 9...Cf7, cu plan de joc oarecum pasiv, dar cu foarte multe resurse) **8.Cd2 0—0 9.Ce4 b6 10.0—0**, după care albul obține o poziție mai activă. În continuare va juca f2—f4, cu intenția de a lua la e5 sau de a ataca prin înaintarea f4—f5.

APĂRAREA BENONI

Ghițescu — Lengyel

Budapesta, 1962

1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cf3 Cbd7 4.Ce3 c5 5.d5 Ne7 6.g3 0—0 7.Ng2 Ce8 8.e4 c5 (Mutarea caracteristică Apărării Benoni. După fianchetarea nebunului alb la g2, era preferabil ca negrul să aleagă o

cale de dezvoltare) **9.0—0 g6 e1 Cg7 11.Cd3 f5 12.f4 e:f4 f:f4 f:e4 14.C:e4 Cf6 15.Cdf2** lul alb poate ajunge la e4, de le va ridica multe probleme grului) **15...Cf5** (Calul trebuie strat pentru controlul coloanei ') **16.Dd2 Ch5 17.Ng5 N:g5 .C:g5 Cd4!** (Un cîmp ideal ntru cal, dar presiunea albului e cîmpurile și coloanele centrale u poate fi stăvilită) **19.Cfe4 Nf5** (Se amenință 20.T:f8+ D:f8 21.Tf1 și albul cîștigă ușor) **20.Ce6!** (Mutarea cea mai importantă din planul de joc conceput de alb: schimbul unei perechi de cai nu mai poate fi evitat, după care coloana „d2" și diagonala a1—h8 sînt la discreția albului) **20...C:e6 21.d:e6 N:e4 22.N:e4 De7 23.Tf7! T:f7 24.e:f7+ Rg7 25.Nd5 Tf8 26.g4 Cf6 27.Te1 C:d5 28.T:e7 C:e7 29.D:d6 T:f7 30.De5+ Rg8 31.Db8+ Rg7 32.D:b7** (A căzut și bariera finală în calea victoriei albului. Ultimele mutări ale partidei constituie doar o problemă de tehnică) **32...Cf5 33.Dd5 Cd4 34.Rg2 Cf3 35.D:f7+ R:f7 36.R:f3 Re6 37.Re4 a5 38.b3 Rd6 39.h4 Re6 40.h5 g:h5 41.g:h5 h6 42.a3** și negrul a cedat.

APĂRAREA BENONI

Gulko — Savon

Baku, 1977

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.d5 e:d5 5.c:d5 d6 6.Cc3 g6 7.e4 Ng7 8.Ng5 h6 9.Nh4 g5 10.Ng3 Ch5 11.Nb5+ Rf8 12.e5!? C:g3 13.f:g3 a6 14.Nd3 c4 15.N:c4 b5 16.Nb3 Db6 17.De2 d:e5 18.0—0 b4 19.Ca4 Dd6 20.Cd2 Nd7 21.Ce4 Nb5 22.C:d6 N:e2 23.Td2 Nb5 24.Cb6 Ta7 25.Tc2! Nf6 26.C:b5 a:b5 27.d6 Cd7 28.Ce8! Ta6 29.Tf1! Rg7 30.Ce7! e4 31.Nd5 Tf8 32.Tc7 Ce5 33.Cf5+ Rh7 34.N:e4 Rb8 35.Nd5 Ce4 36.C:h6 N:b2+ 37.Rb1 Ng7 38.C:f7+ Rh7 39.C:g5+ Rh6 40.T:f8 N:f8 41.d7 și negrul a cedat.

APĂRAREA BENONI

Lengyel — Honfi

Campionatul Ungariei, 1962

1.d4 Cf6 2.Cc3 c5 3.d5 g6 4.e4 d6 5.Cf3 Ng7 6.Ne2 0—0 7.0—0 Ca6 8.Ng5 Cc7 9.Cd2 a6 10.a4 Nd7 11.a5 h6 12.Nf4 Nb5 13.Ce4 Cd7 14.Te1 N:e4 15.N:e4 g5 16.Nd2 Ce5 17.Ne2 e6 18.f4 g:f4 19.N:f4 e:d5 20.C:d5 Ce6 21.Ng3 Dg5 22.Tf1 Cd4 23.c3 C:e2+ 24.D:e2 Tae8 25.Tf5 Dd8 26.Taf1 f6 27.Dh5 Cd3? 28.C:f6+ N:f6 29.Dg6+ Ng7 30.Tf7! și negrul a cedat.

APĂRAREA BENONI

Florian — Risman

Meci Budapesta-Minsk, 1962

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e5 4.Cc3 d6 5.e4 Ne7 6.Nd3 0—0 7.Cge2 Ce8 8.0—0 g6 9.Nh6 Cg7

10.Dd2 f5? 11.e:f5 g:f5 12.f4! e4 13.Ne2 Tf6 14.N:g7 R:g7 15.g4! Tg6 16.g5 h6 17.h4 h:g5 18.h:g5! Cd7 19.Cg3! Ce5 20.C:f5+ N:f5 21.T:f5 Dd7 22.Taf1! Cf3+ 23.T1:f3 e:f3 24.Df4! Rh8 25.D:f3 Tg7 26.Tf4! De8 27.Rf1 a6 28.g6! și negrul a cedat.

APĂRAREA BENONI

Szilagyi Sergyan

Budapesta, 1977

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Ce3 e:d5 5.e:d5 d6 6.Cf3 g6 7.Ng5 Ng7 8.e3 h6 9.Nh4 g5 10.Ng3 Ch5 11.Nb5+?! Nd7? (Mai bine 11... ...Rf8) **12.N:d7+ C:d7 13.N:d6! Db6 14.Ce4 f5 15.Cfd2 g4 16.Da4!! f:e4 17.D:e4+ Rd8 18.Ne7+ Re7 19.d6+ Re8 20.D:g4 D:b2 21.Tb1 De5 22.T:b7!** și negrul a cedat.

APĂRAREA BENONI

Euwe M

Beverwijk, 1958

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e5 4.C d6 5.e4 Ne7 6.Ne2 0—0 7.Cf3 C 8.0—0 f5 9.e:f5 N:f5 10.Cd2 C 11.f4! e:f4 12.T:f4 Ng6 13.C Cfd7 14.Nd3 T:f4 15.N:f4 Cf 16.De2 N:d3 17.D:d3 Cg6 18.Ng Cd7 19.Df5 Cdf8 20.Ce4 h6 21.Tf b5? 22.c:b5 a6 23.b:a6 T:a6 24.Cfd2 T:a2 25.Ce4 Ta6 26.Df7+ Rh7 27.N:d6 Cd7 28.N:e7 C:e7 29.Ced6 Ce5 30.Cf6+ Rh8 31.Ce8! C:f7 32.C:f7+ Rg8 33.C:d8 C:d5 34.Cb7 Tb6 35.C:e5 T:b2 36.Tf3 Tb1+ 37.Rf2 Tb2+ 38.Rg3 Te2 39.Cd6 g5 40.Cce4 Cf4 41.Tf2 Te3+ 42.Rg4 Rh7 43.Rf5 și negrul a cedat.

VIKINGII
(Apărarea olandeză)

Alina așezase piesele pe tabla de șah și le contempla îngîndurată, cu sclipiri de ciudă în ochișorii săi căprui. Cătălin plecase la joacă, iar din camera bunicului nu se auzea nici un foșnet, nici o mișcare. „Ce-o fi făcînd oare? — își frămînta mintea Alina — o mai fi dormind?“ Nu-i venea să creadă, dar nici nu îndrăznea să întredeschidă ușa ca să se convingă. După o vreme, își luă inima în dinți și cu pași ușori se apropie de ușă. Ascultă cîteva clipe, apoi apăsă încetișor clanța. Împinsese ușa doar atît cît să poată arunca o privire în încăpere. Bunicul, în fotoliul său, părea cufundat în somn, cu o carte groasă pe genunchi. Alina suspină și vru să se retragă, cînd bunicul, cu ochii încă închiși, i se adresă pe un ton glumeț:

— Hai, hai, vino lîngă mine, dacă tot m-ai trezit din somn!

— Iartă-mă, bunicule, credeam că citeşti.

Alina se apropie şi citi titlul de pe copertă: „Oamenii nordului".

— Nu-i asta cartea după care a fost ecranizat un film despre vikingi? îl întrebă ea brusc înviorată.

— Da, tocmai despre vikingi citeam...

— Bunicule, îi sări în braţe Alina, n-am înţeles prea bine filmul. Nu vrei să mi-l povesteşti?

— Bine, bine! Mergem însă dincolo, în faţa tablei de şah.

După cum ştii, vikingii plecau din ţinuturile lor sărăcăcioase cu corăbii sprintene, dar trainice, înfruntau cele mai cumplite vijelii pe mare şi năvăleau pe coastele unor ţări străine, mai bogate, jefuind tot ce li se părea de preţ. De cele mai multe ori se întorceau încărcaţi de prăzi dar, cînd şi cînd, plăteau cu viaţa îndrăzneala şi cruzimea lor. Dar să vedem ce i s-a întîmplat unuia dintre cei mai vestiţi regi ai lor.

Într-una din zile cutreiera mările, însoţit de o escortă numeroasă. Deodată zări, de la bordul corăbiei sale, ţărmuri necunoscute, acoperite de holde bogate. Fără să stea mult pe gînduri, porunci corăbierilor să se pregătească de debarcare. Un viking trimis în recunoaştere (**1.d2—d4**) veni cu ştirea că prin împrejurimi întîlnise doar o singură fiinţă omenească (**1...e7—e6**). Fără să mai aştepte alte porunci, primii vikingi debarcară (**2.Cg1—f3**). Între timp, un locuitor al acelor ţinuturi se furişase printre lanuri (**2...f7—f5**) pentru a-i spiona pe străinii care le încălcaseră tărîmul. La vederea corăbiilor ce se apropiau ameninţătoare de ţărm (**3.g2—g3**), el dădu alarma sunînd din cornul pe care-l purta întotdeauna la şold. Ceilalţi locuitori înţeleseră de îndată că trebuie să se pregătească de apărare (**3... Cg8—f6**). Alţi vikingi păşiră pe ţărm (**4.Nf1—g2**). De partea cealaltă, sătenii continuau febril pregătirile (**4...d7—d5**), alertaţi de debarcarea generală a vikingilor (**5.0—0**). Împărţiţi în grupuri mici ei ocupară o poziţie favorabilă pe o colină, de unde sperau să le stăvilească năvala (**5...Nf8—d6**). Văzînd şirul de jefuitori ce reuşiseră să se strecoare printr-o viroagă (**6.c2—c4**), au început să-i pîndească la ieşire (**6...c7—c6**) De teama acestor cumpliţi „oameni ai nordului" care invadaseră ţărmul (**7.Dd1—c2**), sătenii şi-au adăpostit copiii, femeile şi bătrînii într-un loc sigur (**7...0—0**). La un moment dat, cînd o corabie străină acostă în preajma unui sat (**8.b2—b3**), starostele veni, încărcat cu daruri, pentru a sta de vorbă cu regele (**8...Cf6—e4**), dar fără rezultat. Alte valuri de vikingi debarcau în ţinut (**9. Nc1—b2**). Înştiinţate de primejdie, satele mai îndepărtate trimiseră degrabă ajutoare (**9... Cb8—d7**), căci numai uniţi puteau ţine piept năvălitorilor. Pe faleză, corăbierii (**10.Cf3—e5**) se rînduiau cu grijă pentru a lua cu asalt satul. Cel mai destoinic dintre săteni, înconjurat de oameni de nădejde,

era pregătit să-i înfrunte pe năvălitori (**10...Dd8—f6**). Nu se gîndiseră vikingii că vor întîmpina rezistență, dar nici nu erau dispuși să cadă la învoială (**11.f2—f3**) Hotărîți să lupte pînă la ultima picătură de sînge, cîțiva localnici i-au lovit pe cei mai apropiați vrăjmași (**11...Cd7:e5**), stîrnind mînia regelui vikingilor. Au fost uciși fără milă (**12.d4:e5**) și atacul s-a dezlănțuit cu mai multă furie.

De-abia dăduse porunca și puțin a lipsit ca neînfrîntul rege al vikingilor să nu fie străpuns de săgețile bine țintite ale sătenilor (**12...Nd6—e5+**). Reuși să se adăpostească (**13.Rg1—h1**), dar alți săteni se zvîrliră cît ai clipi din ochi asupra lui (**13...Ce4:g3+**) Nu mai exista mîntuire. Rînd pe rînd căzură toți corăbierii din garda sa (**14.h2:g3**). Pe neașteptate, starostele sătenilor îl izbi cu forță uriașă (**14...Df6—h6+**) și regele viking ar fi pierit acolo dacă un luptător devotat nu l-ar fi acoperit cu pieptul său (**15.Ng2—h3**). Zadarnică jertfă! O ultimă lovitură, mai cumplită decît celelalte, puse capăt bătăliei (**15...Dh6:f3!**).

Diagrama 149

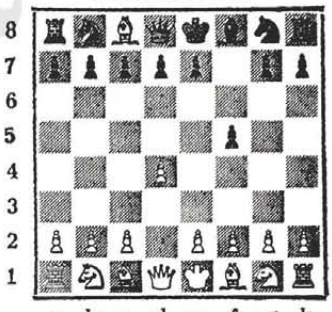
APĂRAREA OLANDEZĂ

Din punct de vedere strategic, acest sistem de apărare se caracterizează prin contraatacul negrului pe flancul regelui; în acest timp albul — de obicei fianchetîndu-și nebunul de cîmpuri albe — declanșează atacul de pioni pe flancul damei.

Șahiștii din Leningrad au analizat o variantă a Apărării olandeze, denumită „varianta Leningrad", în care negrul fianchetează nebunul de cîmpuri negre. Aceasta se aseamănă, din punctul de vedere al dezvoltării figurilor și al ideilor strategice, cu Indiana regelui.

1.d4 f5

Diagrama 150



Începînd cu mutarea a 2-a, albul are trei posibilități de dezvoltare:

A. 2.e4

Un sacrificiu de pion încercat pentru prima dată în secolul trecut de maestrul englez Staunton, motiv pentru care gambitul îi poartă numele. Jucătorii care practică Apărarea olandeză și vor

să evite acest gambit adoptă următoarea ordine de mutări: 1.d4 e6 2.c4 f5.

2...f:e4 3.Cc3 Cf6 4.f3 (O mutare caracteristică acestei variante. Albul nu intenționează să recîștige pionul din e4, ci urmărește schimbarea lui și deschiderea coloanei „f" pentru atac) **4...Cc6 5.f:e4 e5 6.d:e5 C:e5 7.Nf4 d6 8.Cf3** și acum negrul poate continua în două feluri: *a*) 8...C:f3+ 9.D:f3 Ne6 10.Nd3 Ne7 11.0—0 0—0 12. Tae1 sau *b*) 8...Cg6 9.Ng3 Cg4 10.Ne4 C4e5 11.Nb3 Ng4. Ambele variante prezintă poziții ceva mai bune pentru alb.

B. 2.c4 c6 3.g3 (Este cea mai bună soluție. Variantele fără fianchetarea nebunului de cîmpuri albe dau negrului mai multe șanse de egalare) **3...Nb4+ 4.Nd2 Ne7** (Într-adevăr, negrul a pierdut un tempo cu retragerea nebunului, dar scopul acestei manevre a fost de a-l determina pe alb să dezvolte nebunul la d2 și nu la b2) **4.Ng2 Cd6 6.Cc3 0—0 7.Cf3 d6 8.0—0 De8 9.Dc2 Dh5 10.e4 e5!** cu poziție interesantă și activă pentru ambele părți.

C. 2.g3 c6 3.Ng2 Cf6 4.Cf3 Ne7 5.0—0 0—0 6.c4 (Această mutare se efectuează atît de tîrziu, deoarece în varianta pe care o analizăm albul vrea să evite șahul cu nebunul la b4, la care ar putea să răspundă cu c1—c3) **6...d6 7.Cc3 De8 8.b3** (Dacă 8.Dc2, poate urma 8...Dh5 9.e4 e5 10.d:e5 d:e5 11.C:e5 f:e4, cu poziție egală) **8...a5 9.Nb2 Ca6 10.a3 Dh5 11.De2 c6 12.Tae1**, cu poziție ceva mai bună pentru alb.

Un sistem distinct al Apărării olandeze este așa-zisul „zid de piatră", alcătuit de structura pionilor negri pe cîmpurile albe: c6, d5, e6, f5. Astfel, după 2. g3 e6 3.Ng2 Cf6 4. Cf3 Ne7 5.0—0 0—0 6. c4 d5 7. Cc3 c6 8.Nf4 De8 9.Dc2 Dh5 10.Tadl Cbd7 11.b3 Rh8 12. Ce5, rezultă o poziție cu șanse pentru ambele părți. (Diagrama 151)

Diagrama 151

În sfîrșit, să expunem pe scurt varianta Leningrad: **2.g3 Cf6 3. Ng2 g6 4.c4 Ng7 5.Cc3 d6 6. Cf3 0—0 7.0—0 Cc6 8.d5 Ce5 9. Db3 Ced7 10.Nc3 Te8 11.Tad1 Cf8 12.Cd4 Rh8 13.Ng5!** cu poziție bună pentru alb.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Bertok — **Toluș**

Viena, 1957

1.d4 f5 2.g3 Cf6 3.Ng2 e6 4. Cf3 Ne7 5.0—0 0—0 6.b3 b6 7.Ce5 e6 8.c4 Nb7 9.Na3 N:a3 10.C:a3 d6 11.Cd3 e5! 12.Cc2 Cbd7 13.Dc1 De7

14.Db2 Tae8 15.d:e5 d:e5 16.Tad1 e4 17.Cf4 Ce5 18.Da3 g5 19.Cb3 Dg7 10.D:a7 f4 21.C:g5 D:g5 22. D:b7 f3 23.e:f3 e:f3 24. Nh1 Df5 25. Ce3 Dh3 26. Td4 Cfg4 27. C:g4 C:g4 28.T:g4+?! D:g4 29.D:c6 Te2 30. D:b6 De4 31.Da5 Tf5 32.Dd8+ Rg7 33.Dd7+ Rg6 34.Dd6+ Rg7 35. Db4? T:f2! 36.Dc3+ Rg6 37.Te1 Te2 38.Rf1 f2! şi albul a cedat.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Aronsen — Tal

Campionatul U. R. S.S., 1957

1.d4 e6 2.c4 f5 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Ne7 5.g3 0—0 6.Ng2 d6 7.0—0 De8 8.Te1 Dg6 9.e4 f:e4 10.C:e4 C:e4 11. T:e4 Cc6 12.De2 Nf6 13.Nd2 e5 14. d:e5 d:e5 15.Nc3 Nf5 16.Ch4 N:h4 17.T:h4 Tae8 18.De3 h6 19.b4! Df6 20.b5 Cd8 21.Nd5+ Rh8 22. f4? e:f4 23.Dd2 Db6+ 24.Nd4 Dg6 25.D:f4 Rh7 26.D:c7 Nb11 27.Nc5 Ce6! 28.Dd6 Df5 29.Nf4 Cg5 30. Db4 Ne4 31.N:e4 T:e4 32.Tf1 Te2 33.Dd6 T:a2 34.Dd5 De2 35.c5Td8! 36.Nd6 Te8 şi albul a cedat.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Kmoch — **Alehin**

Semmering. 1926

1.d4 f5 2.Dd3?! d5 3.Nf4 e6 4. Cf3 Cf6 5. e3 Nd6 6.Ne2?! (Prea optimist; mai bine era 6.c4 şi apoi 7.Cc3) **7.Ce5 c5** (Începe lupta pentru centru) **8.c3 Cc6 9.Cd2 De7 10. Cdf3 Cd7! 11.C:d7 N:d7 12.N:d6 D:d6 13.0—0 c4!** (Mult mai bine decît 13... e5) **14.Dd2 b5 15. Ce1 g5! 16.f4 g4 17.b3 Tfb8 18.Cc2 a5 19.b:c4** (Prea timpuriu; deschiderea coloanei „b" trebuia pregătită după aducerea unui turn la b1) **19. b:c4 20.Tfb1 Ca7 21.De1 Na4 22. Nd1 De7 23.Dd2 Cb5 24.Tb2 Tb7 25.Tab1 Tab8 26.Ne2 h5 27.g3 h4! 28.e4 Cd6! 29.T:b7 T:b7 30.T:b7 D:b7 31.De1 C:e4 32.Ce3 h:g3 33. h:g3 C:g3 34.Rf2 Ce4+** şi albul a cedat.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Larsen — Lutikov

Moscova, 1957

1.c4 f5 2.Cc3 Cf6 3.d4 d6 4.Cf3 g6 5.Nf4! Ng7 6.h4 Ch5 7.e3 0—0 8. c5 c6 9.Db3+ d5 10.g3 Cd7 11.Ne2 Da5 12.0—0 Cdf6 13.Ce5 C:f4 14. e:f4 Ce4 15.C:e4 f:e4 16.De3 Dc7 17. Tfc1 Ne6 18.b4 N:e5 19.d:e5 Dd7 20.a4 Tf7 21.b5 Td8 22.a5d4 23.D:e4 Nd5 24.e6! (24. D:d4?? Dh3 25.Nf3 N:f3 26.D:d8+ Rg7, cu mare avantaj pentru negru) **24...N:e6 25.a6 Nd5 26.Dd3 c:b5 27.a:b7 N:b7 28.T:a7 Dd5 29.T:b7 D:b7 30.c6 Dc7 31.D:b5 Tf6 32.h5! Rg7 33.De5! Td6 34.h6 + Rf8 35.Nd3 Re8 36.Ne4 Rf8 37.g4 d3 38.N:d3 Dc8 39.f5!! T:d3 40.g5 T:c6 41. Dh8+** şi negrul a cedat.

VREMURI DE BEJENIE
(Apărarea Pire-Ufimțev)

Alina se oprise din citit și cu cartea pe genunchi îl privea pe Cătălin, și ei în pregătirea lecțiilor pentru a doua zi.

— Vremuri de bejenie...! Cătălin, tu știi ce înțeles au cuvintele acestea?

Cătălin o privi îngîndurat, parcă ar fi vrut să-și aducă aminte, dar nu găsea un răspuns potrivit.

— Să căutăm în dicționar! Hai în bibliotecă!

Bunicul și unchiul Toma discutau cu aprindere, așezați unul în fața altuia la măsuța de șah. La intrarea copiilor cei doi amuțiră ca prin farmec.

— Ce-i cu voi?

Copiii îi priviră cîteva clipe în tăcere, apoi Cătălin își luă inima în dinți.

— Bunicule, ce înseamnă, vremuri de bejenie?

Unchiul Toma se învioră subit și, zîmbind, îi chemă lîngă sine. Reașeză piesele pe tabla de șah și începu să depene firul povestirii.

Cu vreo șapte veacuri în urmă, Moldova încă nu devenise nici măcar ceea ce s-a denumit mai tîrziu o țărișoară. Locuitorii săi trăiau în sate răzlețe, destul de departe unul de altul. Cîteva sate formau un „ocol" sau „cîmp" și erau conduse de un sătean ce se dovedea mai harnic, mai destoinic, mai chibzuit și în treburile sale, și în cele obștești. Oamenii trăiau în pace, se înțelegeau între ei, bucurîndu-se în tihnă de roadele muncii lor.

Pe la mijlocul veacului al XIII-lea, în stepele îndepărtate din răsărit se formase un imperiu uriaș — imperiul tătarilor — rămas în istorie sub numele de „Hoarda de Aur". Conduși de un han de o cutezanță fără margini, Batu, tătarii porniseră în valuri spre apus, atrași de faima bogățiilor ce se aflau dincolo de Carpați. Lipsite de apărare, satele moldovene cunoscuseră îndeaproape pîrjolul și jalea semănate de hoardele tătarilor prin locurile pe unde treceau. De aceea, la primele semne ale invaziei, sărmanii locuitori ai Moldovei își părăseau satele, avutul și căutau adăpost în munți — prietenii credincioși ai românilor în clipe de restriște. Acestea erau vremurile de bejenie. Oamenii fugeau cu gîndul de a-și salva viețile, luau, cum se spunea pe atunci, „calea bejeniei". Cînd puhoaiele de tătari se retrăgeau în sălașurile lor, locuitorii satelor reveneau la vetre și-și refăceau gospodăriile.

Uneori, tătarii năvăleau cu atîta repeziciune, încît fuga nu mai era posibilă. Locuitorii „cîmpurilor" sau „ocoalelor" moldovene trebuiau să se apere numai cu ce aveau la îndemînă: furci, coase, topoare sau simple măciuci din lemn.

Într-o noapte, pe la începutul verii anului 1241, locuitorii unui „cîmp" de pe malul Prutului zăriră spre răsărit flăcări distrugătoare ce alergau parcă de la un sat la altul. Cu spaima în suflet, știind ce-i așteaptă, își strînseră în grabă cîteva lucruri cu gîndul să ia calea bejeniei. În fruntea „cîmpului" se afla un staroste care știa să-și păstreze calmul de fiecare dată, în clipele de primejdie. El înțelese că orice încercare de fugă era zadarnică, că numai lupta directă îi mai poate salva pe locuitorii satelor din ținutul său.

Plouase și Prutul își trimitea proteguitor spre Dunăre apele învolburate. În zori, starostele urcă pe o colină (**1.e2—e4**) și văzu cete de tătari alergînd în goana cailor în lungul rîului care era imposibil de trecut (**1...d7—d6**). În răstimp de cîteva zile, cît avea să dureze viitura, trebuia organizată apărarea. Tătarii azvîrleau o ploaie de săgeți de pe celălalt mal la cea mai mică mișcare a sătenilor (**2.d2—d4 Cg8—f6 3.Cb1-c3 g7—g6 4.Cg1—f3**). Începeau să-și cam piardă răbdarea. Apele rîului se rostogoleau încă furioase spre Dunăre, dar tătarii erau prea îndrăzneți ca să nu caute pe ici-colo vreun vad. Moldovenii îi așteptau cu furci și coase, arme de temut în mîna unor oameni care aveau de ales între viață și moartea în robie (**4...Nf8—g7 5.Nc1—f4 Ne8—g4 6.h2—h3**).

Cînd s-au mai domolit apele, tătarii au descoperit în dreptul unui sat mărginaș un mic vad, pe care l-au străbătut în goană, năpustindu-se asupra celor cîțiva pîndari ce-i așteptau acolo (**6...Ng4:f3**). Au pierit însă și ei străpunși de furcile și coasele sătenilor (**7.Dd1:f3**).

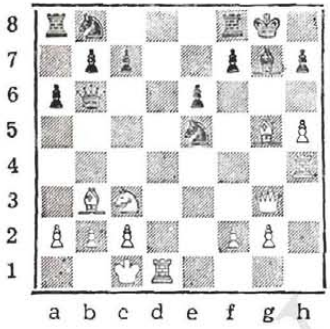
Căpetenia hoardei, unul din fiii marelui han, văzînd că prima încercare de a trece Prutul eșuase, și-a strîns sfetnicii în vederea alcătuirii unui nou plan de luptă. Între timp, starostele moldovean alerga de la un sat la altul, cerîndu-le oamenilor să consolideze vadurile (**7...Cf6—d7 8.e4-e5 Cb8—c6 9.0—0—0 a7—a6 10. Nf1—c4 0—0**).

În sfîrșit, apele Prutului reintrară în albia lor și rîul n-a mai constituit un obstacol greu de trecut. Conștient de iminența unei încleștări decisive, starostele își îmbărbăta oamenii, fără să scape din vedere mișcările tătarilor de dincolo de Prut (**11.Nc4—d5 Cd7—b8 12.h3—h4 e7—e6 13. Nd5—b3**). Chiuind de dorul de a se arunca în luptă, aceștia trecură malul și începură să lovească fără cruțare. Moldovenii se apărau din răsputeri, hotărîți să nu dea nici un pas înapoi (**13...d6:e5 14.d4:e5 Dd8—e7 15.Df3—e3**).

Fiul hanului nu se așteptase la o ripostă atît de curajoasă din partea unor țărani. Se obișnuise să-i vadă fugind de cum li se iveau în cale sau lăsîndu-se duși în robie fără să opună rezistență. După o examinare mai atentă a situației, se hotărî să schimbe direcția de

atac a uneia din hoardele sale (**15...Dc7—b4**). Starostele îi înțelese gîndul și profită de ocaziepentru a izbi în plin restul hoardelor rămase fără conducător. Moldovenii își părăsiră adăposturile și se năpustiră cu furie asupra tătarilor care tocmai traversaseră Prutul (**16.h4—h5 g6—g5 17.Nf4:g5 Ce6:e5**). Căzuseră mulți săteni, dar, cu un ultim efort (**18. Th1—h4**), cei rămșai îi puseră pe fugă pe tătari, silindu-i să se arunce cu cai cu tot în apele Prutului (**18...Db4—b6 19.De3—g3**).

Diagrama 152



APĂRAREA PIRC-UFIMȚEV

În ultimul timp, acest sistem de deschidere este cunoscut sub denumirea de „Apărarea PI-R-UF", denumire care nu poate fi găsită în nici unul din tratatele vechi sau moderne despre teoria deschiderilor. dar care este uneori folosită în limbajul șahist contemporan. Despre ce este vorba?

Am amintit mai înainte principiile urmărite în diverse tipuri de deschidere. Orice jucător are anumite preferințe, determinate de temperamentul și sfera cunoștințelor sale. El caută așadar să aducă partida pe făgașul care îi convine cel mai mult. De aici s-a născut și ideea adoptării unor sisteme de deschidere care să permită trecerea cu ușurință de la o idee strategică sau tactică de joc la alta. Mai exact spus, este foarte util, ca după primele mutări, poziția de pe tablă să aibă ceea ce se numește „un caracter elastic", adică să dea posibilitatea modificării planurilor de joc, cu cele mai mici riscuri posibile.

Un astfel de sistem de joc este Apărarea Pirc-Ufimțev sau mai simplu PI-R-UF, cum o intitulează maeștrii englezi, care au analizat-o în profunzime. Denumirea rezultă din combinarea primelor litere ce compun numele a trei mari maeștri de reputație mondială: iugoslavul Pirc (pronunță Pirț), austriacul Robatsch și sovieticul Ufimțev. Aceștia nu numai că au aplicat-o în practică, dar au și analizat-o teoretic.

Caracterul „elastic" al Apărării Pirc-Ufimțev rezultă din faptul că poate fi adoptată fie după mutarea albului **1.e2—e4**, fie după **1.d2—d4**. Să vedem cîteva din cele mai importante variante, începînd cu cele posibile după **1. e2—e4.**

1.e4 d6 2.d4 g6 3.Cc3 Cf6.

Diagrama 153

Principalele căi de joc pe care le are la dispoziție albul pentru a combate încercările de apărare ale negrului sînt:

A. 4.f4 (Cea mai activă continuare, care pregătește înaintarea **e4—e5**) **4...Ng7 5.Cf3 0—0 6. e5 Cfd7** (Aici negrul poate continua și cu 6... Ce8, dar, după 7. Ne3 Cd7 8.h4, albul are perspective de atac; sau 6...d:e5 7. f:e5 Cd5 8.Nc4 Ne6 9.De2; sau **8.** Ce4 — în loc de 8.Nc4 — 8...Nf5 9.Cg5 Ng4 10.Ne2 și albul are șanse ceva mai bune) **7.h4** (Bine este și 7.e6 f:e6 **8.** Cg5 Cb6 9. Nd3 Cc6 10. Ne3 Cb4 11.h4 C:d3 12. cu atac puternic pentru alb) **7...c5 8.e6** (Albul sacrifică un pion pentru a slăbi flancul regelui negru și a-și crea perspective de atac) **8... f:e6 9.h5 g:h5** (După 9...Cf6 10. h:g6 h:g6 11.Nd 3, atacul albului este și mai periculos) **10.d:c5 C:c5 11.T:h5 Cbd7 12.Nd3 Cf6 13.Th4 Nd7 14.Ce3 C:d3+ 15.D:d3 Nd7 De 8** și, în schimbul pionului sacrificat, albul preia inițiativa.

B. 4.Ng5 Ng7 5.Dd2 e6 (Sau 5.0—0) **6.f4 0—0 7.Cf3** (În acest moment se mai recomandă și 7. Ne2 și 8.0—0—0 sau direct **7.** 0—0—0).

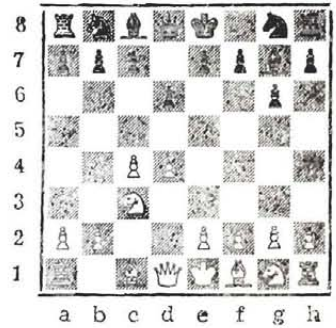
Poziția rezultată este ceva mai avantajoasă pentru alb datorită puternicului său centru de pioni și perspectivei de atac, dar resursele tactice ale negrului nu trebuie neglijate.

C. 4.Cf3 Ng7 5.Ne2 (Una din variantele cel mai des utilizate de jucătorii cu piesele albe) **5...0—0 6.0—0 e6** (Negrul poate juca cu încredere și 6...Ng4 7.e5 Cfd7 8.h3 N:f3 9.N:f3 Cc6) **7.a4 Cbd7 8. Tfe1** (Se pare că sînt șanse mai bune după 8.e5 Cd5 9.C:d5 c:d5 10.e:d6 e:d6 11.c3 !) **8...e5 9.a5** e:d4 **10.C:d4 Te8 11.Nf1 Ce5** 12.f3, cu șanse egale pentru ambele părți.

În cazul în care albul începe jocul cu mutarea **1.d2—d4**, deschiderea va avea un caracter întrucîtva diferit, determinat de momentul în care negrul va efectua mutarea Cg8—f6.

1.d4 g6 2.e4 Ng7 3.Cc3 d6.

Diagrama 154



De remarcat că mutările negrului diferă foarte puțin de cele efectuate după 1.e2-e4.

4.e4 Ce6 5.Ne3 e5 6.d5 C6e7 (La un joc interesant și activ duce mutarea 6...Cd4, cu tentativa de a lua în stăpînire centrul) **7.Nd3 f5** (Mutarea de eliberare caracteristică Apărării Pirc-Ufimțev) **8.f3 Cf6 9.Dc2 0—0 10.0—0—0.**

Din acest moment, planurile de joc ale celor două părți devin clare: albul va ataca rocada neagră, în timp ce negrul va contraataca pe flancul damei, adică acolo unde se află regele alb. Una dintre principalele preocupări ale negrului va consta în schimbarea nebunilor de cîmpuri negre, pentru că propriul nebun, închis de pioni, este inactiv (rău), în timp ce nebunul alb constituie un sprijin pentru atac. După schimbarea nebunilor de cîmpuri negre, jucătorul cu piesele negre va putea continua nestingherit acțiunile sale pe flancul damei.

APĂRAREA PI-R-UF

Karpov Hort

Nisa, 1974

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4. Cf3 Ne7 5.Ne2 0—0 6.0—0 c6 7. h3 b5?! (Șanse de egalare oferea 7...Cbd7 8.e5 d:e5 9.d:e5 Cd5!!) **8.e5 Ce8 9.Ce4 Nf5 10.Cg3 Ne6 11. a4 b4 12.c4! b:c3 13.b:c3 Nd5 14. Te1 Cd7 15.Nf4 d:e5 16.C:e5 C:e5 17.N:e5 N:e5 18.d:e5 Da5** (Poziția s-a simplificat, însă albul păstrează totuși șanse mai bune) **19.Dd4 Cg7?!** (O inexactitate, care face și mai dificil jocul negrului) **20. c4 Ne6 21.Nf3 Tad8 22.Dh4 Dc7 23.De4 c5 24.Ted1 T:d1+25.T:d1 Tb8 26.Ce2 Tb4 27.Cf4!** (Negrul s-a apărat viguros și, deși poziția sa este mai slabă, era greu de prevăzut o cale de cîștig pentru alb. Mutarea din text este o idee ingenioasă, care spulberă speranțele negrului: turnul nu poate părăsi coloana „b", nebunul de cîmpuri albe nu poate bate la c4, din cauza 38.Tc1, nici nu are cîmpuri de retragere) **27...Cf5** (Poate ar fi fost mai bine 27...Db7, pentru a acoperi ultima orizontală) **28.C:e6 f:e6 29.Ng4 Cd4 30.h4 Rg7 31.h5 Tb8 32.De3 g:h5 33.N:h5 Cf5 34. Df4 Td8 35.Tb1 Rh8 36.Nf7 Dd7 37.a5 Rg7 38.Nh5 Dd3?** (În poziție foarte greu de apărat, negrul greșește grav și partida se va încheia numai după cîteva mutări) **39.Td1 D:d1+** (Nu există altă soluție) **40.N:b1 T:d1+ 41.Rh2** și albul a cîștigat.

APĂRAREA PI-R-UF

Torre Portisch

Nisa, 1974

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Cf3 Ng7 5.h3!? 0—0 6.Ne3 c6 (Nu este rău, dar mai eficace ar fi fost 6...Cc6) **7.a4 Cbd7 8.Dd2** (Teoria recomandă 8.Ne2 e5 9.0—0; albul alege o cale de joc destul de origi-

nală, dar încărcată și de unele riscuri) **8...Da5?!** (Negrul pare să fie derutat de mutarea anterioară a albului; mai bine era 8...Dc7) **9.Ne2 e5 10.0—0 e:d4 11.C:d4 De5 12.Nf4 De7 13.Cf3 Ce8?!** (Scapă din vedere ultima șansă de egalare: 13...Ce5) **14.Ng5! f6 15.Ne3 Ce5? 16.N:e5 d:e5 17.e5!** (Mutare decisivă; pionul f6 cade forțat și cîmpul g5 devine liber pentru caii albi) **17...Taf8 18.Ce4!** (Negrul putea să cedeze încă de pe acum; stăpîn pe coloanele centrale, cu perechea de cai foarte activă, albul controlează de fapt toată tabla) **18...f:e5** (Oricum, pierderea unei calități nu mai putea fi evitată) **19.Cfg5 Nh6 20.De2 N:g5 21.C:g5 Df5 22.C:f7** și, după o rezistență prelungită, dar inutilă, negrul a cedat.

APĂRAREA PI-R-UF

Liu Ven Cse Donner

Buenos Aires, 1978

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Ne2 Ng7 5.g4!?(O idee de joc îndrăzneață, împotriva căreia negrul nu a putut găsi replica potrivită) **5...h6 6.h3 e5 7.d5! 0—0?** (Surprins de agresivitatea jocului albului, negrul efectuează rocada tocmai pe flancul cel mai amenințat) **8.h4!** (Atacul alb se dezlănțuie imediat, deși regele său se află încă în centrul tablei)**8...e6 9.g5 h:g5 10.h:g5 Ce8 11.Dd3!e:d5 12.C:d5 Cc6 13.Dg3 Ne6 14.Dh4 f5** (Oferă albului ocazia unui spectaculos sacrificiu de damă) **15.Dh7+ Rf7 16.D:g6+!! R:g6** (La 16...Rg8 albul juca direct la mat: 17.Dh7+ Rf7 18.Nh5 ≠) **17.Nh5+ Rh7 18.Nf7+!** (Prin descoperire) **18...Nb6 19.g6+! Rg7** (Dacă 19...Rh8, atunci 20.T:h6+ Rg7 21.Th7 mat) **20.N:h6+** și negrul a cedat.

APĂRAREA PI-R-UF

Kadilhar **Polihroniade**

Rio de Janeiro, 1979

1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 d6 4.f4 Cf6 5.Cf3 0—0 6.Nd3 (Dacă 6.Ne3, poate urma 6...c5! 7.d:c5 Da5 8.Nd3 Cg4! 9.Nd2 D:c5 10.De2 Cf6! și negrul are poziție favorabilă pentru atac) **6...Cc6 7.e5 d:e5 8.d:c5 Cd5 9.C:d5 D:d5 10.De2 Ng4 11.Ne4 Da5+ 12.Nd2 Db6 13.0—0—0 Tfd8** (În jocul modern, aceasta este o poziție tipică pentru stilul de joc al celor două jucătoare) **14.Ne3 a5! 15.h3 Ne6 16.b3? a4! 17.Nb2 a:b3 18.a:b3 Cb4! 19.Td2 c6 20.Cg5 Nd5 21.N:d5 C:d5 22.De4 e6 23.g3 Ta2! 24.Ce4 Da5! 25.Cc3 T:b2** (Un sacrificiu de calitate pentru a intensifica ritmul atacului) **26.R:b2 Ta8! 27.Cb1 b5!** (Aceasta este poziția pe care a avut-o în vedere negrul cînd a jucat 25...T:b2) **28.De4 Da1+ 29.Rc1 Cc3!** și albul a cedat.

APĂRAREA PI-R-UF

Sveșnikov Țeșkovski

Soci, 1976

1.c4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3 d6 4.Ne3 c6 5.g3 Cf6 6.h3 0—0 7.Ng2 e5 8.Cge2 Cbd7 9.a4 Te8 10.0—0 e:d4? 11.N:d4 Cf8 12.Ne3 Ce6 13.g4! h5 14.g5 Ch7 15.h4 f6 16.f4 f:g5 17.h:g5 Cef8 18.Dd2 De7 19.Tae1 Ng4 20.Cd4 Dd7?! 21.Rh2 Ce6 22.Cf3 De7 23.Ch4 Chf8 24.Rh1 Tad8 25.Df2 d5 26.C:d5! c:d5 27.e:d5 N:b2 28.d:e6 Nc3 29.Tb1 b6 30.f5 g:f5 31.C:f5 C:e6 32.Ch6+ Rg7 33.Df7+ Rh8 34.Tb3 Ng7 35.D:e7 C:e7 36.Cf7+ Rg8 37.C:d8 T:d8 38.a5 Cd5 39.Td3 și negrul a cedat.

APĂRAREA PI-R-UF

O'Kelly Bouwmeester

Utrecht, 1961

1.c4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Ng7 5.Cf3 0—0 6.Ne2 c6 7.0—0 Ca6?! 8.e5! Cd5 9.C:d5 c:d5 10.e3 Ce7 11.Nd3 a6 12.De1 c6 13.Nc3 Nd7 14.Nf2 Nb5 15.N:b5 C:b5 16.Nh4 Db8 17.Nf6 Ce7 18.Dh4 N:f6 19.e:f6 Ce8 20.f5! e:f5 21.Tae1 Da7 22.Te7 h5 23.Dg5 Te8 24.Ch4 C:f6 25.D:f6 și negrul a cedat.

APĂRAREA PI-R-UF

Diesen Șamkovici

New York, 1976

1.c4 g6 2.d4 Ng7 3.Cf3 d6 4.Cc3 Cf6 5.Ne2 0—0 6.0—0 c6 7.Te1 Dc7 8.c5 d:c5 9.C:e5 Td8? 10.Nc4! Cd5 11.Df3 e6 12.Ce4! Tf8 13.N:d5 e:d5 14.Cf6+ N:f6 15.D:f6 Dd8 16.Cg4 D:f6 17.C:f6+ Rh8 18.Nb6 Td8 19.Te3! Cd7 20.Ng5 Tf8 21.Nb6 Td8 22.Ng5 Tf8 (Negrul caută remiza prin repetarea poziției) **23.Tc3! C:f6 24.N:f6+ Rg8 25.Tc7 b6 26.a4! Na6 27.Ta3 Tfe8 28.Tae3 T:e7 29.T:e7 Te8 30.T:a7 T:e2 31.h4 Ne8 32.b4 Rf8 33.Nd8 e5 34.N:b6 e:d4 35.N:d4 Te1+ 36.Rh2 Te4 37.Ne5+ Rg7 38.Te7 Ne6 39.a5 d4 40.a6 d3 41.Te6 T:h4+ 42.Rg1 Th5 43.Nd4+f6 4.T:e6 Td5 45.Ne3** și, după cîteva mutări, negrul a cedat.

www.sahe.ro

CAPITOLUL VI

JOCURI DE FLANC

În această categorie ar putea fi incluse deschiderile care nu încep nici cu **1.e2—e4**, nici cu **1.d2—d4**. Caracteristica lor constă în faptul că albul nu se grăbește să ocupe centrul de pioni, ci se mulțumește să-l controleze de la distanță, de obicei cu nebunii dezvoltați la „g2" și „b2" și să atace centrul de pioni negri. În ultimul timp, aceste deschideri sînt din ce în ce mai des aplicate în practică.

RĂZBUNAREA LUI CORBEA HAIDUCUL
(Deschiderea engleză)

— Foarte bine copii! După încheierea fiecărei partide e de dorit să o „rejucați", să analizați cu băgare de seamă toate mutările pe care le-ați făcut și să descoperiți singuri greșelile strecurate în jocul vostru.

— Știu, bunicule, zise Gătălin ușor înciudat din cauza înfrîngerii suferite. Trebuia să fac rocada mai devreme...

— Nu numai asta. V-am spus de atîtea ori să nu vă grăbiți cu aducerea damei în joc. Piesa aceasta este foarte puternică și tocmai de aceea adversarul o pîndește la fiecare pas, întinzîndu-i fel de fel de curse. Am să vă dau un exemplu ca să mă înțelegeți mai bine. Gătălin, zilele trecute citeai „Balade populare românești". Care dintre ele ți-a plăcut mai mult?

— Corbea, bunicule, se înroșă Gătălin în care nu se spune însă ce a mai făcut după ce a scăpat din temniță.

— Și-a reluat viața de haiduc, dedicată apărării țăranilor oropsiți și pedepsirii boierilor lacomi,

pe care Ştefăniţă Vodă, domnitorul Moldovei din acele vremuri, nu-i mai putea ţine în frîu. Printre aceştia se număra şi boierul Opriş, din cauza căruia fusese întemniţat Corbea. Împreună cu tovarăşii săi, Corbea i-a dat o lecţie usturătoare de îndată ce şi-a recăpătat libertatea.

Ajunşi în preajma conacului boieresc (**1.c2—c4**), haiducii au fost întîmpinaţi de paznici bine înarmaţi (**1...c7—c5**).

La un semn al lui Corbea, un haiduc călare (**2.Cg1—f3**) s-a strecurat către zidurile conacului, care era păzit de un pîlc de călăreţi (**2...Cg8—f6**).

Înainte de a-şi face un plan de luptă, Corbea voia să încerce tăria acestor apărători. După cîteva hărţuieli (**3.d2—d4 c5:d4 4.C:d4 g6**), un haiduc călare (**5.Cb1—c3**) se alătură celuilalt călăraş al lui Corbea, în aşteptarea unor noi porunci.

Pe poarta principală a conacului apărură oameni înarmaţi (**5...d7—d5**), care se îndreptară către primele rînduri ale haiducilor. Corbea ştia ce are de făcut: ceru unuia dintre ajutoarele sale să-l ţină sub observaţie pe călăraşul boieresc de lîngă zidurile conacului (**6.Nc1—g5**). Haiducul nostru s-a prefăcut că nu dă atenţie mişcărilor soldaţilor ce ieşiseră pe poarta principală (**6...d5:c4**). Le-a deschis însă drumul celorlalţi tovarăşi de haiducie (**7.e2—e3**), aşteptînd cu răbdare clipa potrivită pentru a lua cu asalt conacul.

Fiul boierului, care era croit după chipul şi asemănarea tatălui, s-a furişat către marginea cîmpiei din faţa conacului (**7...Dd8—a5**), cu ochii aţintiţi asupra locului de unde se zăreau haiducii conduşi de Corbea. Acesta nu era omul care să-şi piardă cumpătul cu una cu două. Totuşi, situaţia pretindea multă chibzuinţă înaintea angajării unei lupte directe. Între timp, hărţuielile dintre haiduci şi oamenii boierului continuau (**8.Ng5:f6 e7:f6 9.Nf1:e4**). Apariţia unui curtean mai de soi lîngă fiul boierului (**9...Nf8—b4**) l-a silit pe Corbea să-şi ia şi el măsuri de apărare (**10.Ta1—c1**). Bănuind că tabăra avea să fie atacată (**10...a7—a6**), i-a întins o cursă iscusită fiului boierului. Şi-a schimbat pe nesimţite locul unde se ştia căutat (**11.0—0**) şi, la auzul unor tropote de cai dincolo de zidurile conacului (**11...Cb8—d7**), a poruncit haiducilor de pe flancul opus să-i pună pe goană pe cei mai apropiaţi străjeri ai boierului (**12.a2—a3**). Aceştia s-au retras fără să se mai angajeze în luptă (**12...Nb4—e7**), permiţîndu-i lui Corbea să atace fulgerător (**13.b2—b4**). Fiul boierului a priceput că este vorba de o cursă, dar şi-a pierdut capul şi a luat-o la fugă spre tatăl său (**13...Da5—d8**).

A urmat atacul dezlănţuit al haiducilor. Un locotenent al lui Corbea pătrunse fără veste chiar în adăpostul boierului (**14.Nc4:f7+**) şi-l provocă la luptă deschisă. A plătit cu viaţa îndrăzneala sa (**14...Re8:f7**), dar scopul

fusese atins: deschisese toate căile care duceau către conac **(15.Dd1—b3+)**.

Înspăimîntat, boierul se retrase la adăpost **(15...Rf7—e8)**. Nu mai era nimic de făcut. Haiduci călări răsăreau ca din pămînt la porțile conacului **(16.Cd4—e6)**. Fiul boierului, care se furișase pe o cărare numai de el știută **(16...Dd8—b6)**, a fost imediat descoperit **(17.Cc3—d5)**. Prea înfricoșat pentru a opune rezistență, își continuă fuga desperată **(17...Db6—a7)**, lăsînd conacul în mîinile haiducilor **(18.Cd5—c7+)**.

Diagrama 155

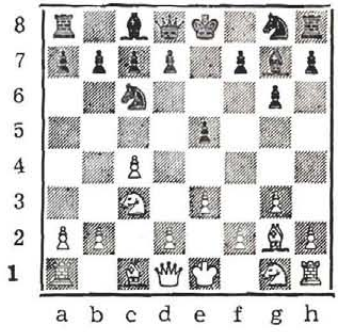
DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Dacă privim cu atenție tabla de joc, observăm că această deschidere, care începe cu mutarea caracteristică **1.c2—c4**, seamănă foarte mult — atunci cînd negrul răspunde **1...e7—e5** — cu „Apărarea siciliană" jucată însă nu de către negru, ci de alb, cu un tempo în plus, el fiind acela care efectuează prima mutare. Deschiderea engleză mai poate fi combătută de negru și prin **1...c7—c5**, aceasta reprezentînd așa-numita variantă simetrică.

Deschiderea engleză este foarte elastică și rezervă albului posibilitatea de a intra și în alte deschideri prin înaintarea ulterioară a pionilor d2—d4 sau e2—e4. Ea se caracterizează în principal prin controlul centrului de la distanță cu ajutorul nebunului de la g2. Albul nu se grăbește să ocupe centrul cu pionii. În ultimii ani, această deschidere a fost mult analizată și aplicată din ce în ce mai des în practica turneelor.

A. 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 Ng2 Ng7 5.e3.

Diagrama 156

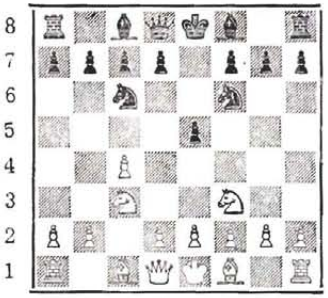


(În acest moment, albul stabilește așezarea pionilor săi. Se mai poate juca, în loc de 5.e3, și 5.Cf3 f5 sau 5.d3 Cge7 6.f4 sau 5.d3 d6 6.e4 Cge7 7.Cge2 0—0, precum și 5.Tab1 a5 6.a3 d6, cu scopul înaintării pionului b2—b4) **5...Cge7 6.Cge2 d6 7.d4**

e:d4 8.e:d4 0—0 9.0—0 Ng4! 10.h3 N:e2 11.C:e2 Cf5 12.d5 Ce5 (S-a ajuns într-o poziție care poate fi considerată egală, deoarece albul are avantajul perechii de nebuni, în schimb piesele negrului sînt foarte armonios așezate, oferind perspective promițătoare).

B. 1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Cf3 Cc6 (Această variantă este denumită a „celor patru cai", deoarece toți caii au ieșit în joc).

Diagrama 157



4.d4 e:d4 5.C:d4 Nb4 6.Ng5 d5!? (O mutare care asigură mai ușor egalitatea negrului. Se mai poate juca și 6...h6 7.Nh4 N:c3+ 8.b:c3, cu un mic avantaj pentru alb) **7.e3 0—0 8.C:e6 b:e6 9.Ne2 h6 10.Nh4 g5 11.Ng3 Ce4 12.Dc2 Df6 13.Te1 Nf5 14.Nd3 Dg6** și poziția negrului poate fi considerată activă.

C. 1.c4 c5 (Varianta care începe cu 1...c5 este denumită „simetrică" datorită similitudinilor de dezvoltare a pieselor albe și negre) **2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ng2 Ng7 5.a3 a6 6.Tb1 Tb8 7.b4 c:b4 8.a:b4 b5 9.c:b5 a:b5 10.Cf3 e5**, cu egalitate.

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Gheorghiu — Ljubojevici

Riga, 1979

1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.Cf3 f5 (Mai bine 3...Cf6) **4.d4 c4 5.Cg5 Dg6 6.Cd5 Nb4+ 7.Nd2! D:g5 8.C:b4 f4 9.C:c6 d:c6 10.e3! f:e3 11.N:e3 Dg6 12.Db3 Cf6 13.h3 0—0 14.0—0—0 Rh8 15.g4 b6 16.Rb1 Nc6 17.De2** (Mutarea este corectă, dar și mai bine ar fi fost 17.Da4) **17...Df7 18.Ra1 b5! 19.g5 Ce8 20.g6!** (Un sacrificiu de pion pe deplin justificat) **20...h:g6 21.D:e4 b:c4 22.Tg1 Nf5?** (Prea optimist; negrul nu observă consecințele acestei mutări, după care poziția sa devine foarte vulnerabilă) **23.D:c6 Cd6 24.d5 a5 25.N:c4 a4 26.a3** (Mutarea poate să pară modestă, dar albul are un pion în plus, care va hotărî soarta partidei) **26...C:c4 27.D:c4 Tfb8 28.Nd4!** (Începutul sfîrșitului; negrul nu mai are posibilități de apărare) **28...Te8 29.h4! Tc4 30.f3!** (De remarcat ingeniozitatea cu care albul își continuă atacul) **30...Tc7 31.h5 Rh7 32.h:g6+ N:g6 33.Dc6** și negrul a cedat.

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Gheorghiu — Djindjihașvili

Nisa, 1974

1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Cf3 Cc6 4.g3 Nb4 5.Cd5 C:d5 (După 5...Nc5

sau 5...e4, albul obține un avantaj ușor prin 6.Ch4) **6.c:d5 Cd4 7.C:d4** (7.C:e5? De7 8.Cf3 C:f3 mat) **7...e:d4 8.Dc2!** (Mai bine decît 8.Ng2 Ne7 9.0—0 c5 și negrul își apără pionul d4) **8...Dc7 9.Ng2 Na5?!** (Mult mai bine este aici 9...Nc5) **10.Dc4! Nb6 11.0—0 0—0?** (Rocada trebuia amînată; negrul a scăpat din vedere răspunsul albului; altfel ar fi jucat 11...a5) **12.b4!** (Atacul pe flancul damei trebuie să înceapă fără nici o întîrziere) **12...Tc8 13.e3 d:e3** (Negrul a rezolvat problema pionului „d", dar a rămas în urmă cu dezvoltarea) **14.d:e3 Df6 15.Nd2! d6 16.a4!** (Nici o pierdere de tempo; consecvența cu care joacă albul este plină de învățăminte) **16...a5 17.b:a5 Ne5 18.Tfc1!** (În eventualitatea 19...b6 19.a:b6 Na6) **18...b6 19.a:b6 c:b6** (Negrul a ales alt plan) **20.Nc3 De7 21.a5! b:a5 22.T:a5 T:a5 23.N:a5 Nf5 24.Nb4! Tc8 25.Df4 N:b4 26.T:c8+ N:c8 27.D:b4 Dc7 28.h4 b5 29.Nf3 Dc1+ 30.Rh2! Dc2 31.D:d6** (Poziția merită multă atenție. Ambele părți au rămas numai cu cîte două figuri pe tablă — damă și nebun — dar albul are un pion liber pe coloana „d". Adăpostindu-și regele la h2, albul poate organiza în liniște înaintarea pionului său, fără riscul altor schimburi de figuri) **31...D:f2+ 32.Ng2 Ng4 33.Db8+ Rh7 34.Df4 De2 35.d6 f6 36.De4+ Rh6 37.Dd5 Nd7 38.Db7 Ng4 39.De4** (Se apropia controlul timpului) **39...Nd7 40.Df4+ Rg6 41.De4+ Rh6 42.Db7 Ng4 43.De4 Nd7 44.Db4 Nc6 45.c4 Nd7 46.Dc5 Ng4 47.e5!? Rg6?!** (Un final dificil și foarte instructiv; albul ar fi cîștigat și după 47...Nf3 48.Dc1+ Rf7 49.Df1!, și după 47...f:e5 48. d7 N:d7 49.Dd6+ g6 50.D:d7 e4 51.Df7! albul stă la cîștig) **48.e:f6 R:f6 49.Dg5+ Rf7 50.Dd5+ De6 51.Dd2 De2 52.Dd5+ De6** (Singura speranță a negrului a rămas eliminarea celor două dame de pe tablă) **53.Dd4 Rf8 54.Dc5! Df5 55.Nd5!** (Amenință brusc matul prin d6—d7. Singura apărare este blocarea pionului) **55...Dd7 56.Nc6! Df5 57.d7+!! D:c5 58.d8D+ Rf7 59.Nd5+** și negrul a cedat. După 59...Rg6 60. Dg5+ Rh7 61.Ne4+, dama neagră este capturată.

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Botvinnik — Gligorici

Moscova, 1956

1.c4 g6 2.g3 c5 3.Ng2 Ng7 4.Cc3 Cc6 5.Cf3 Ch6 (Mai bine 5...e5) **6.h4 d6 7.d3 Tb8 8.h5 Nd7 9.N:h6 N:h6 10.h:g5 h:g6 11. Dc1! Ng7** (11...N:c1 12.T:h8+) **12.T:h8+ N:h8 13.Dh6 N:c3+ 14.b:c3 e6 15.Cg5 Re7 16.Rd2 Ne8?** (Greșeală care compromite definitiv jocul negrului. Era necesar 16...Dh8) **17.Dg7 Rd7 18. f4 De7 19.Th1 Cd8 20.Ce4 Rc7 21. Th8 Nc6 22.Cf6!** (22...N:g2 23. Te8) **22... Rb6 23.N:c6 C:c6 24.Th7**

Cd8 25.D:g6 Ra6 26.a4! Ra5 27. Dg5 R:a4? (27...Cc6) 28.Th1 Rb3 29.Dh4 Rb2 30.g4 şi negrul a cedat.

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Hübner — **Karpov**

Spania, 1977

1.c4 Cf6 2.Cc3 c5 3.Cf3 d5 4.c:d5 C:d5 5.g3 g6 6.d3 Ng7 7. Nd2 b6 8.Da4+ Nd7 9.Db4 Nc6 10.Ng2 e6 11.D:d8+ R:d8 12.Tc1 Ca6 13.C:d5 N:d5 14.Nc3 f6 15. a3 Rc7 16.0—0 The8 17.Cd2 Cc7 18.b4 N:g2 19.R:g2 c:b4 20.N:b4+ Rd7 21.Nc3 Cd5 22.Nb2 Nh6! 23.e3 N:e3! 24.f:e3 C:e3+ 25. Rf3 C:f1 26.C:f1 T:c1 27.N:c1 Tc8 28.Nb2 Tc2 29.N:f6 Ta2 30.Re3 T:a3 31.Cd2 b5 32.Ce4 b4 33.Rd4 a5 34.Rc4 Ta2 35.h4 Rc6 36.Nd4 Te2! 37.Ne5 Tc1 38.Nf6 Tb1 39. Ne7 e5 40.g4 Tc1+ 41.Rb3 Rd5 42.Ng5 Tb1+ 43.Rc2 Th1 44. Rb3 Th3 45.Cf6+ Rd4 46.C:h7 T:d3+ 47.Rc2 a4 48.Ne7 Tc3+ 49.Rb1 Tc1 şi albul a cedat.

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Dorfman — Cehov

Minsk, 1976

1.c4 g6 2.d4 Cf6 3.Cf3 Ng7 4.g3 c5 5.Ng2 c:d4 6.C:d4 Cc6 7.0—0 0—0 8.Cc3 a6 9.Ce2 d6 10.b3 Nd7 11.Nb2 Da5 12.Cd5 C:d5 13.N:g7 Cc3 14.N:e3 D:e3 15.Ce3 Da5 16.Cd5 Ta7 17.b4! Dd8 18.c5! Ne6 19.Cf4 Nc4 20. Tc1! N:a2 21.Da4 e5 22.D:a2 e: f4 23.Tfd1 f:g3 24.h:g3 d5 25.N: d5 Dg5? 26.Tc4 Taa8 27.Tf4 De7 28.Td3 a5 29.Tdf3 Cd8 30.b5 Tc8 31.c6 b:c6 32.b:c6 Tc7 33. Tc4 De5 34.Tc5 Dd6 35.D:a5! Cb7 (35...C:c6 36.Db6!) 36.c:b7 T:c7 37.N:f7+ Rg7 38.Da1+ De5 39.D:e5+ T:c5 40.Nd5 Tb8 41. Tf7+ Rh8 42.e4 Tee8 43.Rg2 şi negrul a cedat.

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Donner — **Pachman**

Rotterdam, 1955

1.c4 e5 2.Ce5 Cc6 3.e3 d6 4.g3 g6 5.Ng2 Ng7 6.Cge2 Nd7 7.Cd5 De8 8.b4 Cce7 9.Cec3 C:d5 10.c:d5 Cf6 11.Nb2 0—0 12.0—0 Nh3 13.Tc1 N:g2 14.R:g2 Dd7 15.d4? e4! 16.f4 Df5 17.Db3 a6 18.a4? h5 19.Na3 h4 20.b5 a:b5 21.a:b5 h:g3 22.h:g3 Dg4 23.Tf2 Ch5 24. Ce2 Nf6 25.Rh2 Rg7 26.Tg2 Th8 27.Rg1 Th7 28.b6 Tah8 29.Tf1Nd8! Nd8! 30.T1f2 C:g3 31.C:g3 D:g3! 32.Rf1 Tb1+ 33.Re2 Dh3 34. Dc2 Nh4 35.D:e4 N:f2 36.T:g6+ Rf8! 37.b:e7 Df1+38.Rd2 Dd1+ 39.Rc3 Nc1+ 40.Rc4 Da4+ şi albul a cedat.

A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ... SAU UNDE DUCE NEASCULTAREA
(Deschiderea Reti)

— Plîngi tu, Cătălin, dar dacă ai fi ascultat-o pe mama ta nu te-ai fi lovit atît de rău la picior. Acum ai să stai în pat, cuminte, cîteva zile şi o să-ţi treacă. Să ştii însă că neascultîndu-ţi părinţii poţi avea uneori necazuri foarte mari.

— Credeam că scara de la pod nu este aşa de şubredă, suspină Cătălin.

— Credeai...! Altă dată să crezi ceea ce îţi spun părinţii tăi, nu ce-ţi închipui tu. Chiar şi atunci cînd o să fii băiat mare va trebui să ţii seama de sfaturile celor mai vîrstnici, ca să nu repeţi greşelile altora.

Cătălin căzu pe gînduri, apoi îşi întoarse privirile către bunic. Se vedea limpede că aşteaptă o nouă istorisire. Zîmbind uşor, bunicul puse la loc ultima piesă de şah pe tablă şi începu să depene firul poveştii.

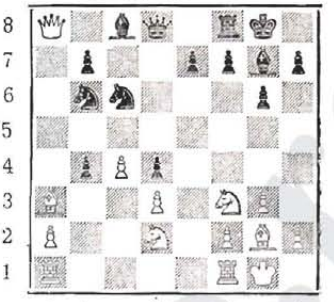
A fost odată ca niciodată un rege, paşnic de felul său, care avea un fiu viteaz, dar prea cutezător. Regatul său, aflat pe undeva prin ţinuturile îndepărtate ale Asiei, cuprindea o cîmpie mănoasă, mărginită de munţi înalţi, foarte greu de străbătut. Şi totuşi, de pe potecile ascunse ale munţilor coborau uneori cete de străini, care îi jefuiau ţinutul şi dispăreau apoi cu prada capturată.

Hotărît să pună capăt odată pentru totdeauna acestor jafuri, regele strînse o oaste puternică, apoi trimise oşteni călări (**1.Cg1—f3**) să supravegheze hotarele regatului. Nu trecu multă vreme şi cîteva cete de munteni îşi făcură apariţia (**1...d7—d5**). Regele a înţeles că vechii jefuitori pregătesc iarăşi una din incursiunile lor obişnuite. Totuşi, nu erau încă suficiente motive de îngrijorare, deşi fusese anunţat că şi pe alte poteci de munte se strecurau grupuri, grupuri de oameni înarmaţi altfel decît se obişnuia pe atunci pentru o simplă vînătoare. Măsuri de prevedere trebuiau însă luate (**2.g2—g3 Cg8—f6 3.Nf1—g2 g7—g6 4.0—0**).

Muntenii, obişnuiţi să nu întîmpine rezistenţă din partea locuitorilor lipsiţi de apărare din preajma hotarelor, coborau în fugă potecile munţilor, fără să observe că de data aceasta se schimbase ceva în înfăţişarea locurilor atît de bine cunoscute (**4...Nf8—g7 5.c2—c4 d5—d4 6.e2—e3**). Mare le-a fost mirarea muntenilor cînd au întîlnit acest obstacol ce le închidea cea mai importantă potecă de pătrundere spre cîmpiile bogate în roade de la poalele munţilor. Cutezanţa şi lăcomia lor erau prea puternice ca să se oprească aici. Au găsit alte poteci, şi-au deschis drumuri noi prin hăţişuri, pe unde nu pătrunsese încă picior de om (**6...c7—c5 7.c3:d4 c5:d4 8.d2—d3 Cb8—c6**).

Fiul regelui, foarte tînăr, dornic să-şi arate vitejia şi priceperea în luptă, simţise că în rîndurile muntenilor se strecurase o umbră de nelinişte. Parcă nu mai erau chiar atît de încrezători în forţele lor. Nu bănuia că muntenii erau nu numai jefuitori, ci şi războinici vicleni, capabili să-şi schimbe planurile de luptă dintr-o clipă într-alta. Regele îi cunoştea firea şi-l sfătuise din timp să nu se aventureze prea departe pe potecile înşelătoare ale muntelui. Povaţa tatălui său era înţeleaptă, dar prinţul voia cu orice preţ să-şi arate vrednicia, contrar poruncilor pe care le primise. S-a avîntat pe prima potecă ce ducea în inima munţilor, împreună cu slujitorii săi cei mai credincioşi, subapreciind iscusinţa muntenilor în lupta pentru apărarea propriilor ţinuturi (**9.Dd1—a4 0—0 10. b2—b4 Cf6—d7 11. Cb1—d2 a7—a5**). Regele a văzut numaidecît primejdia de moarte în care se afla fiul său. I-a trimis ajutoare grabnice (**12.Nc1—a3**), dar prinţul se îndepărtase prea mult pe potecile necunoscute ale munţilor şi căzuse în cursa întinsă cu viclenie de munteni (**12...a5:b4**) **13.Da4:a8 Cd7—b6**). Îndurerat, tatăl a fost silit să plătească răscumpărarea pretinsă de munteni, deşi nădăjduise într-o izbîndă, care să-i ferească regatul de jafuri odată pentru totdeauna. (Diagrama 158).

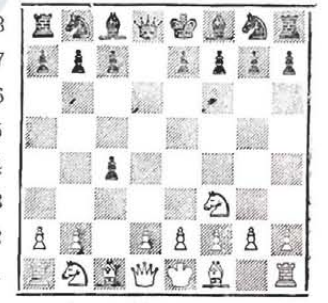
Diagrama 158



DESCHIDEREA RETI

Este o „deschidere clasică", care, datorită faptului că pionii centrali sînt mutaţi mai tîrziu, permite trecerea în alte deschideri. Poziţia caracteristică este redată în diagrama 159.

Diagrama 159



1.Cf3 d5 2.c4 d:c4 (Aici negrul are la dispoziţie şi continuarea 2...c6 3.b3 Cf6 4.g3 Nf5 5.Ng2 e6 6.Nb2 Cbd7 7.0—0 Nd6, cu egalitate) **3.e3** (Albul mai poate juca 3.e4 c5 4.N:c4 Cc6 5.b4 e6 6.b5 Cce7 7.d4 cu poziţie preferabilă

pentru alb sau 3.Da4+ Cc6 4.Ce5 Nd7 5.C:d7 D:d7 6.D:c4 e5 7.g3 Nd6 8.Ng2 Cge7 9.0—0 0—0, care duce la egalitate) **3...c5 4.N:c4 e6 5.0—0 Cf6 6.b3 Cc6 7.Nb2 a6 8.a4 Ne7 9.Ce5 Ca5 10.d4 C:c4 11.C:c4 0—0 12.Cbd2 Dc7**, cu şanse de ambele părţi.

DESCHIDEREA RETI

Ribli Pomar

Buenos Aires, 1978

1.Cf3 Cf6 2.g3 d5 3.Ng2 e6 4.0—0 Nd7 (Se poate juca şi 4... Ne7) **5. d4 b6 6.c4! Nb7 7.c:d5!** (O mutare fină, care face multe greutăţi negrului pe flancul damei) **7...C:d5** (Cu speranţa că, după 8.e4 C5f6 9.e5, calul va reveni la c5 şi va sprijini înaintarea c7—c5 pentru a destrăma centrul alb. Răspunsul albului este pe cît de surprinzător, pe atît de eficace) **8.Te1!!** (Acum, după retragerea calului la f6, este posibil 9.Cc3 Nb4 10. Da4 N:c3 11.b:c3 0—0 12.Ch4 etc. **8... Nb4? 9.Ng5!** (O nouă surpriză; negrul calculase numai 9.Nd2 N:d2 10.Cb:d2 0—0 11.e4 C5f6, după care putea efectua în linişte c7—c5) **9...Ne7?!** (Deruta îşi spune cuvîntul; mult mai bine era 9... f6) **10.e4!!** (Elegant şi inspirat. Mutarea 10.N:e7 aducea, de asemenea, suficient avantaj albului) **10...N:g5 11.e:d5 N:d5 12.C:g5 N:g2 13. C:e6!** (Se putea şi 13. C:f7, dar negrul şi-ar fi apărat pionul mai important de pe coloana „e") **13...f:e6 14.R:g2 Df6 15. Dg4! 0—0—0?** (În asemenea poziţii survin şi greşelile cele mai mari, însă nici 15...0—0 16. D:e6+ D:e6 17.T:e6 Tad8 nu ajută prea mult) **16.T:e6 Df7 17.Ce3 Thf8 18.De2 Rb8 19.Tae1 h5 20.Cd5 Cf6 21.Cb4! Tde8 22.Ce6+ Rb7 23. Df3!** (Bine era şi 23.T:e8 T:e8 24. T:e8!, dar mutarea din text este mai plină de fantezie) **23...Re8 24. Ce5!** şi negrul a cedat. Matul cu dama la a8 sau pierderea damei nu pot fi evitate.

DESCHIDEREA RETI

Szabo Herink

Marianske-Lazne, 1959

1.Cf3 d5 2.g3 Ce6 3.d4 Ng4 4. Ng2 e6 5.0—0 Dd7 6.c4! d:c4 7. Da4 0—0—0 8.Cbd2 Rb8 9.D:c4 f6 10.Cb3 Dd5 11.Da4 Db5 12.Tfe1 Cge7 13.Ce5 Cd5 14.Db5 Cb6 15. Ne3 N:c5 16.d:c5 Cd5 17.Tad1 C:e3? 18.Cd4! Re8 19.N:e6 b:e6 20. Da6+ Rd7 21.D:e6+ Re8 22.Cb5 şi apoi mat imparabil: 22...Rb8 23.D:c7+ sau 22...Df4 23.Da8 mat.

DESCHIDEREA RETI

Heinicke Stahlberg

Hamburg, 1955

1.c4 e6 2.g3 d5 3.Cf3 d4 4.Ng2 Ce6 5. 0—0 e5 6.d3 a5 7.e3 Ne7 8.

e:d4 e:d4 9.Ca3 ! N:a3 10.b:a3 Cge7 11.Tb1 0—0 12.Te1 h6? 13.Tb5Ta7 14.Ch4 ! Ne6? 15.Db5 Dd7 16.N:h6 Ng4 17.Dg5 Cg6 18.C:g6 f:g6 19. D:g6 și negrul a cedat.

DESCHIDEREA RETI

Smîslov — **Spasski**

Campionatul U. R. S. S., 1961

1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Ng2 g6 4.b4 Ng7 5.Nb2 0—0 6.0—0 Ng4 7.c4 c6 8.Ca3 Cbd7 9.Tc1 a5 10.b5 a4 11. d3 e5 12.b:c6 b:c6 13.c:d5 c:d5 14. Cc2 e4 15.d:e4 d:e4 16.Cd2 Tb8 17.Na3 Tc8 18.Ce3 Ce5 19.C:g4 Ce:g4 20. Ce4? (20.e3 !) 20...e3 ! 21. f3 Cf2 22.D:a4 Cd5 23.f4 Ce3 24.Dc2 Dd4 25.Ce5 N:e5 26.f:e5 Tec8 27.Nf3? (27.Nb2 !) 27...Dd2 ! 28.Rg2 Dd7 29.Nd6 Cce4 30.e6? ! D:e6 31.N:b8 T:c2 32.T:c2 g5 33.Rg1 Cd2 34.Tfc1 C:f3+ 35.e:f3 Cd3 36.Tc6 D:a2 37.Tbc2 Da4 38.Tc8+ Rg7 și albul a pierdut prin depășirea timpului de gîndire.

DESCHIDEREA RETI

Pirc — Struner

Graz, 1961

1.Cf3 Cf6 2.g3 c6 3.Ng2 d5 4.0—0 Ne7 5.b3 0—0 6.Nb2 Cbd7 7.c4 c6 8.Cc3 b6 9.d3 Nb7 10.e4 d:e4 11.d:e4 Dc7 12.De2 c5 13.Cd1! Tfe8 14.De2 Nf8 15.Ch4 Ch5 16. Ce3 a5? ! 17.Tad1 Cc5 18.Cg4 f6 19.Cf5 Nc8 20.Nf3 g6 21.Cgh6+ N:h6 22.C:h6+ Rg7 23.Cf5+ N:f5 24.e:f5 Rh6 25.Nc1+ g5 26.h4 ! C:g3 27.h:g5+ f:g5 28.f:g3 e4 27.Dh2+ și negrul a cedat.

WWW.SAHE.RO

POSTFAȚĂ

Am încheiat aici scurta noastră expunere despre regulile și principiile fundamentale potrivit cărora se desfășoară jocul de șah. Cartea se adresează cu precădere copiilor de diferite vîrste, chiar și acelora de 4—5 ani care — cu ajutorul părinților sau al educatorilor — pot învăța jocul fără să aibă nevoie de calități intelectuale deosebite.

Nu este vorba numai de „copii-minune", cu toate că nici istoria șahului nu duce lipsă de asemenea exemple. Dacă în matematică a existat un Karl Friedrich Gauss, care, în jurul vîrstei de 10 ani, uimea lumea prin profunzimea concepțiilor sale, sau dacă în muzică Wolfgang Amadeus Mozart compunea, la 9 ani, simfonii celebre prin farmecul și prospețimea lor, și în șah au existat „copii-minune", capabili de performanțe uluitoare. Unul dintre cei mai celebri jucători de șah din toate timpurile, cubanezul Raul Josè Capablanca, ne povestește că s-a întîlnit cu șahul cînd avea doar 4 ani. La această vîrstă asistase la o partidă de șah pe care tatăl său o juca împotriva unui prieten de-al casei. În cursul jocului, tatăl copilului a făcut o mutare greșită cu calul, neobservată de partenerul său. Băiețelul a intervenit arătînd greșeala. Tatăl său a fost puțin iritat. Nici o clipă nu i-a venit să creadă că la 4 ani, copilul, căruia nu-i arătase niciodată cum se joacă, ar fi putut să știe șah. Și mai mare i-a fost mirarea cînd, jucînd împreună, tatăl a fost învins de copil.

După mai puțin de un deceniu, la 13 ani, R. J. Capablanca devenise campionul țării sale, iar mai tîrziu campion mondial.

Un alt mare maestru, Samuel Reshevsky, care la maturitate se număra printre cei mai puternici jucători contemporani, la numai 6 ani susținea simultane în fața a numeroși amatori de șah, încheiate întotdeauna cu rezultate de excepție.

Boris Spasski trecuse doar cu cîteva luni de vîrsta de 9 ani cînd a devenit campionul Palatului pionierilor din Leningrad. La 14 ani și-a făcut debutul internațional la București. Nu s-a situat pe primul loc în clasamentul final al turneului, ci doar printre fruntași, dar putem spune că aici, în capitala patriei noastre, a început consacrarea viitorului campion mondial de juniori și apoi de seniori.

Școlărița din Tbilisi, poate cea mai mare jucătoare de șah a tuturor timpurilor, fosta campioană Nona Gaprindașvili împlinise numai 15 ani cînd a cîștigat titlul de campioană a R.S.S.Gruzine. A învățat jocul de la cei patru frați mai mari, alături de care juca deseori și... fotbal!

La fel de impresionantă este și cariera șahistă a proaspetei campioane a lumii, Maia Ciburdanidze. În anul 1974, în vîrstă de 13 ani (!), participa pentru prima oară, la un turneu internațional, dincolo de hota-

rele țării sale (U.R.S.S.). În rîndurile partenerelor de concurs se aflau nume de prestigiu european, posesoare ale unei bogate experiențe în întreceri de amploare. Și totuși, fetița aceasta, departe încă de anii adolescenței, a cîștigat cu brio turneul desfășurat la noi, în România, la Brașov. Doar patru ani i-au trebuit — ani încununați de succese din ce în ce mai prestigioase — pentru ca să urce pe podiumul cel mai înalt al șahului feminin.

Robert Fischer, cea mai interesantă personalitate a șahului contemporan, a început să joace șah chiar de la vîrsta de 6 ani. Primele îndrumări i le-a dat sora sa — Joan. Campion de juniori al S.U.A. la 13 ani, după un singur an a cîștigat și titlul seniorilor, păstrîndu-l cu strășnicie ani de-a rîndul, fără întrerupere. Ascensiunea sa pe culmile măiestriei șahiste a continuat vertiginos: în 1958, la 15 ani, i se conferă titlul de mare maestru internațional (!), caz unic în istoria șahului.

Actualul campion mondial, Anatoli Karpov, s-a impus și el în lumea șahistă la o vîrstă fragedă. În casa părintească se juca foarte des șah. Se povestește că într-una din zile, tatăl său, întors acasă de la lucru și dorind să se relaxeze în fața tablei de șah, nu a găsit piesele în toată casa. Le-a căutat împreună cu soția sa, Nina Grigorievna, în toate colțurile locuinței și în cele din urmă le-a găsit în... noptiera micului „Tolea", pe atunci în vîrstă de 4 ani!

La 15 ani, Anatoli era maestru al sportului, la 19 ani mare maestru, iar la 24 de ani a cîștigat titlul de campion al lumii. În vara anului 1978 și-a păstrat „coroana șahistă", la capătul unei dispute strălucite cu unul dintre cei mai tari jucători din vremea noastră, Viktor Korcinoi, performanță confirmată în toamna anului 1981.

Dintre români ar trebui menționat în primul rînd marele maestru Florin Gheorghiu, care fără să fi fost cu adevărat un „copil-minune", la vîrsta de 9 ani avea categoria I, la 16 ani devenea campionul României la seniori, iar după trei ani avea să obțină titlul de campion mondial de juniori.

„Șahul l-am învățat la 6 ani, privind partidele pe care le juca tatăl meu cu un coleg de serviciu, care venea deseori în casa noastră. Nu a fost nevoie să-mi explice mersul pieselor, deoarece, cu mici excepții, ca rocada sau luarea en-passant, am priceput aproape totul din modul cum se desfășura confruntarea celor două grupe de piese pe tablă."

Așadar, șahul își dezvăluie tainele oricui vrea să le dezlege, indiferent de vîrstă sau pregătire. Parafrazînd o expresie celebră, am putea spune că „fiecare copil are în ghiozdanul său o cunună de campion".

Cartea noastră se adresează însă nu numai copiilor aflați pe băncile școlii sau chiar la grădiniță, dar și părinților cărora le dorim să găsească din cînd în cînd o clipă de răgaz pentru a-și învăța copiii jocul acesta minunat, despre care un mare poet al lumii, Wolfgang Goethe, spunea că „este piatra de încercare a inteligenței umane".

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

K. RICHTER **660 miniaturi**, Berlin, Editura Siegfried Engelhardt, 1972.

A. KOTOV **Alehin. Partide alese**. Berlin, Sportverlag, 1960.

* * * **Balade populare românești** (Colecția „Lyceum").

Periodice:

— **Revista română de șah**

— **Deutsche Schachzeitung**

— **Magyar Sakkélett**

www.stere.ro

CUPRINS

Partea I

Cap. I	Tabla și piesele jocului de șah	11
Cap. II	Mutarea pieselor pe tabla de șah	16
Cap. III	Rocada. Notarea mutărilor	27
Cap. IV	Scopul jocului: matul	34
Cap. V	Maturi în poziții simple	40
Cap. VI	Noțiuni elementare de tactică și strategie	52

Partea a II-a

Cap. I	Începerea jocului	63
Cap. II	**Jocuri deschise**	66
	Gruia lui Novac (Deschiderea centrală)	67
	Dromihete și Lisimah (Gambitul regelui)	70
	Regina ostrogoților (Partida vieneză)	75
	Începuturile domniei lui Mihai Viteazul (Deschiderea nebunului)	78
	Visuri spulberate (Apărarea Philidor)	81
	Gelu Voievod (Apărarea rusă)	85
	Povestea regelui Arthur (Partida scoțiană)	88
	Bătălia de la Posada (Partida spaniolă)	92
	Iancu Jianu (I) (Partida italiană)	98
	Amazoanele (Jocul celor doi sau trei cai)	102
Cap. III	**Jocuri semideschise**	107
	Lulubeii și guteii (Apărarea siciliană)	107
	Bătălia de la Cannae (Apărarea franceză)	114
	Frații Buzești (Apărarea Caro-Kann)	120
	Sfîrșitul lui Baiazid Fulgerul (Apărarea Alehin)	126
	Dan, căpitan de plai (Apărarea scandinavă)	129

Cap. IV Jocuri închise 134
Regina massagetilor (Gambitul damei acceptat) 134
Robin Hood (Gambitul damei refuzat) 138
Dragoș Vodă (Apărarea slavă) 142
Căpitanul Romano (Deschiderea pionului damei) 146
Cap. V Jocuri semiînchise 150
Crassus și partii (Apărarea Nimzovici) 150
Moartea lui Patrocle (Indiana regelui) 155
Ioan Vodă cel Viteaz (Indiana damei) 161
Iancu Jianu (II) (Apărarea Grünfeld) 166
Capcana (Apărarea Benoni) 170
Vikingii (Apărarea olandeză) 174
Vremuri de bejenie (Apărarea Pirc-Ufimțev) 179
Cap. VI Jocuri de flanc 186
Răzbunarea lui Corbea haiducul (Deschiderea engleză) 186
A fost odată ca niciodată .. sau unde duce neascultarea (Deschiderea Reti) 192
Postfață 196
Bibliografie selectivă 198

Redactor: *Eugenia Vișinoiu*
Tehnoredactor: *Maria Tameș*

Bun de tipar: 19. II. 1982
Coli de tipar: 12,500

Lucrarea executată sub comanda 222
la Întreprinderea poligrafică Sibiu
REPUBLICA SOCIALISTĂ ROMÂNIA

www.steree.ro

www.stere.ro

ERATĂ

pag. 39, diagrama 49: nebun negru la c6; diagrama 50: pion negru la h7;

pag. 127, diagrama 126: pion alb la e5;

pag. 154, coloana din dreapta: primele patru rînduri se vor citi în continuarea partidei Romanişin—Tal;

pag. 168, diagrama 146: pionul g3 la g2.

www.sere.ro

Editura Sport-Turism

www.stere.ro

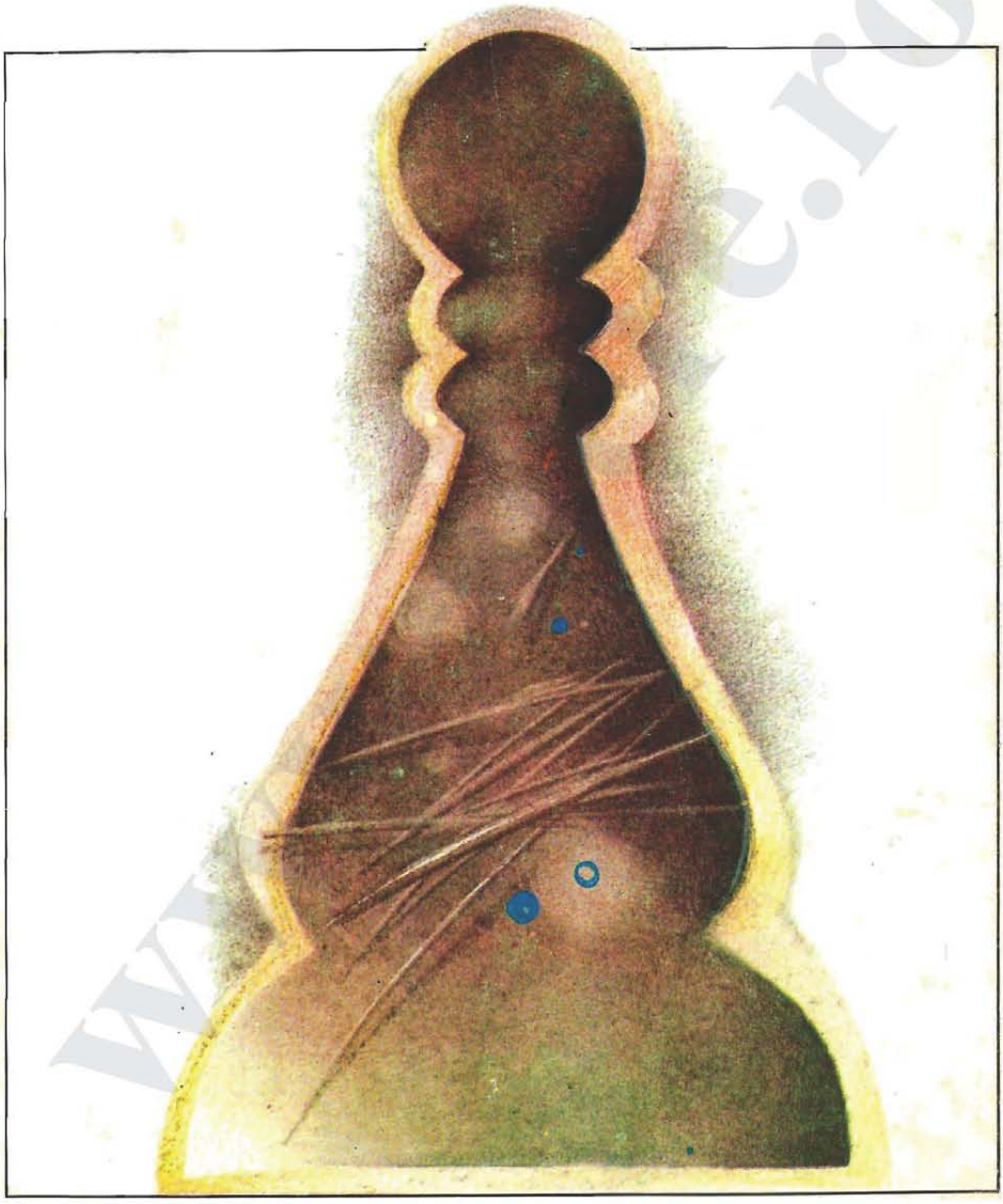
Lei 14.50

Lei 14,50

Dintre români ar trebui menționat în primul rînd marele maestru Florin Gheorghiu, care, fără să fi fost cu adevărat un „copil-minune", la vîrsta de 9 ani avea categoria I, la 16 ani devenea campionul României la seniori, iar după trei ani avea să obțină titlul de campion mondial de juniori.

Așadar, șahul își dezvăluie tainele oricui vrea să le dezlege, independent de vîrstă sau pregătire. Parafrazînd o expresie celebră, am putea spune că „fiecare copil are în ghiozdanul său o cunună de campion".

Cartea noastră se adresează însă numai copiilor aflați pe băncile școlii sau chiar la grădiniță, dar și părinților, cărora le dorim să găsească din cînd în cînd o clipă de răgaz pentru a-și ajuta copiii să învețe jocul acesta minunat, despre care un mare poet al lumii, Johann Wolfgang Goethe, spunea că „este piatra de încercare a inteligenței umane".

www.store.ro

Editura Sport-Turism